Zona Scambio

Amici di Sonic

Vostro nonno vi ha appena regalato la collezione completa dei francobolli della Repubblica Italiana, con tanto di "Gronchi rosa", e voi non sapete che cosa farvene? Questo è lo spazio che fa per voi: potreste mettere un annuncio e cercare di scambiarla con un Mega CD e un po' di software! Oppure volete vendere il vostro vecchio Colecovision, con 136 titoli, per acquistarvi con il ricavato un bel Game Gear? SCRIVETECI! Avete la collezione completa dei Classici Walt Disney e vorreste commutarla con tutti i fumetti giapponesi attualmente in circolazione? Slurp! Telefonatemi a casa e vedremo che cosa si può far... ehm, volevo dire, compilate il tagliando e speditelo a: Rizzoli Egmont Publishing - Sonic ZONA SCAMBIO, via A. Rizzoli 2, 20132 Milano

	Vendo	Compro	Scambio
❑ **VIDEOGAME**	❑	❑	❑
❑ **FUMETTI**	❑	❑	❑
❑ **ALTRO**	❑	❑	❑

TESTO

SCRIVERE A:

E/O TEL.

non sono in vendita

SOMMARIO 1

La tua guida al sensazionale mondo Sega. Dacci dentro!

FUMETTI

ROBOCOP VS TERMINATOR

COOL SPOT

Editoriale

Vai così, che sei forte! È l'urlo che si alza ormai da ogni parte d'Italia. Ebbene, sì: Sonic ha fatto centro! La redazione è sommersa di lettere e telefonate. E tutte fantastiche! A proposito di telefonate, visto la sorpresa? Un numero telefonico per scambiare quattro chiacchiere con gli amici del gruppo, per scoprire i trucchi più incredibili, per conoscere le ultime novità di Casa Sega. Una linea calda, insomma, che diventerà ... bollente! E adesso, a voi il terzo numero di Sonic. Buon divertimento e buone feste a tutte!

RIZZOLI EGMONT PUBLISHING s.r.l.
• DIRETTORE EDITORIALE e DIRETTORE RESPONSABILE: Giacomo Rosella
• COORDINAMENTO EDITORIALE Giorgio Barbieri
• COORDINAMENTO ARTISTICO: Mauro Borio
• PRODUCT MANAGER: Andrea Grampa
• SEGRETERIA EDITORIALE: Gabriella Camplani • Annalisa Cicorella
• REDAZIONE E REALIZZAZIONE ZONA VIDEOGIOCHI: Studio VIT: tel. 02/33100413
• HANNO COLLABORATO: Enzo Baldoni, Smack Studio.
SONIC: DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE: 20124 MILANO, VIA SETTEMBRINI 29, TEL. 02/67081.1
• DISTRIBUZIONE R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. 20132 Milano via A. Rizzoli 2, Tel. 02/25843500.
• TIPOGRAFIA: Amilcare Pizzi, via De Vizzi 86, Cinisello Balsamo • FOTOLITO: GFB, Sesto San Giovanni MI
DISTRIBUZIONE IN ITALIA E ALL'ESTERO: R.C.S. Rizzoli periodici S.p.A. via A. Rizzoli 2 20132 Milano tel. 2588.
• PUBBLICITÀ: PRS Pubblicità Stampa Edizioni S.r.L., via Ennio 6/A, 20137 Milano, tel. 02/55014666, fax 02/55014919
ARRETRATI: i numeri arretrati vanno richiesti direttamente al proprio edicolante di fiducia oppure a Sli S.p.A., via Cuneo, 20/22 20090 Redecesio di Segrate (MI), inviando anticipatamente l'importo, pari a bollettina di C/C Postale n.15723208. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali, la disponibilità di copie arretrate è limitato, salvo esauriti, agli ultimi 12 mesi.
ABBONAMENTI: R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. Servizio Abbonamenti via A. Rizzoli, 2 20132 Milano Telefono 02/27200720.
Italia: l'abbonamento può essere richiesto telefonando al n. 02/27200720.
ESTERO: per Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Darimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Iugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, Usa, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti.
* Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamene a Melissa S.A. - Casella Postale 3131 - via Vegazzi, 4 Lugano (Svizzera) - tel. 91/238341 - fax 91/237304.
* Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 20 giorni prima del trasterimento (45 giorni per l'estero) allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista.

Registrazione c/o il Tribunale di Milano N. 493 del 30/10/1993

Zona Lettori

Nasce il primo club di "Sonic Fan" europeo; le prime critiche e i primi consigli dei lettori ma, per fortuna, anche tanti complimenti; le lettere sono arrivate a fiumi in redazione, coloratissime e piene di splendidi disegni. Continuate così!

POSTA FUMETTO

IMPAZIENZA

Carissimi amici di Sonic Videogiochi & Fumetti,
sono un possessore di MD e adoro Sonic 2. Secondo me, detto gioco, è il meglio del meglio. Avrei delle domande:
1) A quando Sonic 4???
2) Come sarà Sonic 3???
Detto questo, salutoni

Andrea Nicolò, Reggio Calabria

Caro Nicolò, non ti sembra di essere un po' impaziente? Ancora non è uscito Sonic 3 (e quindi come facciamo a sapere come sarà?), e già tu chiedi del quarto capitolo delle avventure del nostro amato porcospino blu! Su, ora calmati, accendi il Mega Drive, prendi in mano il joypad e fatti una bella partita a Sonic 2: vedrai che in men che non si dica ti troverai il 3 sugli scaffali dei negozi. Poi si vedrà...

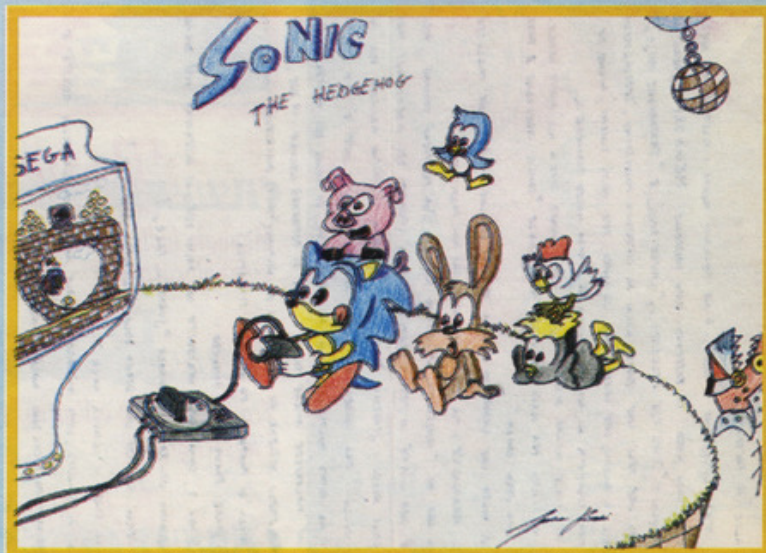
CRITICHE

Caro "Sonic",
sono un ragazzo di 16 anni che ti scrive per dirti che sei fantastico!! Ti ho trovato una rivista abbastanza originale nel campo dei videogiochi, anche se lo confesso a prima vista mi sembrava una (•••). Sfogliandoti ho visto una grande rivista dedicata completamente al Mega Drive (che io posseggo) e ai suoi fratelli (Master System, Game Gear, Mega CD) di casa Sega. Devo, però, ammettere che i difetti non mancano, infatti le recensioni sono troppo corte e semplicistiche, anche se i giudizi dei giochi sono giusti. Dopo questa affermazione, però, ho visto nella rivista abbastanza impegno e ho detto: "È solo la prima rivista, quindi non si può chiedere il massimo subito!".
Sperando in una pubblicazione della mia lettera, ti saluto e dico: "Forza Sonic!".
Ah! Dimenticavo di porvi qualche domandina:
1) Street Fighter 2 per Mega Drive è uscito? Uscirà, o ormai non lo vedremo più?
2) Le cartucce per Mega Drive avranno un abbassamento di prezzi?
3) Uscirà mai per Mega Drive un titolo simile ai seguenti coin-op: Pang e Super Pang?
Ciao da

Christian, Pifferi, Castellarano (RE)

Beh, Christian, naturalmente le critiche costruttive ci fanno sempre piacere, ma devi tenere conto di alcune cose: la rivista si chiama Sonic Videogiochi & Fumetti, e tratta in egual misura di entrambi gli argomenti. Inoltre preferiamo fare recensioni chiare e concise, piuttosto che soffermarci a descrivere ogni singolo livello o bonus presente nel gioco. Ma passiamo alle domande:
1) Ebbene sì, caro Christian! Il mitico picchiaduro della Capcom è arrivato anche sul Mega Drive, e dovrebbe già essere disponibile nella versione PAL compatibile distribuita dalla Giochi Preziosi.
2) Non che ci risulti, ma non bisogna mai porre limiti alla provvidenza.
3) No, non abbiamo mai sentito parlare di simili conversioni.

IL PRIMO IN EUROPA

Caro Sonic,
chi ti scrive è il Sonic Fan Club Yuji Naka-Sonic's Friends, il 1° in Europa. Non abbiamo resistito a scriverti da quando abbiamo visto la copertina colorata del 1° numero. Troviamo che Sonic sia una rivista dalla bella grafica

Luca Rinzi

Andrea Nicolò

Anonimo. Ricordatevi di mettere il mittente!

e ben strutturata. Eppoi era ora che qualcuno in Italia si decidesse a pubblicare una rivista solo Sega! In Inghilterra ci sono i bellissimi Sega Power, Sega Pro, ma adesso una rivista del genere possiamo godercela anche in italiano!
Ed ora delle domande prese da soci vari:
1) Che fine ha fatto Super Gals Panic per Mega CD?
2) A quando una super recensione di Sonic CD?
3) Ed ora una domanda che ci assilla da tempo e alla quale ognuno ha la sua opinione: di che sesso è Miles "Tails" Prower?
4) Perché non aggiungete alla rivista qualche gadget e qualche poster di Sonic? Già ne abbiamo molti, ma chi più ne ha più ne metta... Eppoi gioverebbe alla rivista!
5) E il cartone animato di Sonic? Che fine ha fatto?

Sonic Fan Club Yuji Naka
Sonic's Friends
(Primo in Europa)

Per chiunque voglia aderire
c/o Pacelli, via Liberazione 62 - 00048 Nettuno (Roma)

Il presidente Vittorio Giorgi
P.S. Pubblicateci, ve ne preghiamo!!!

Il primo club di fan di Sonic in Europa? Ne siete proprio sicuri? Comunque sia ecco pubblicata la vostra lettera e il vostro annuncio di iscrizione al Club Yuji Naka, speriamo che siano in molti a seguire il vostro esempio.
1) Non abbiamo ancora notizie precise. Tenete d'occhio i prossimi numeri.
2) Troverete una bella recensione su tre pagine proprio su questo numero.
3) Il volpino a due code è un bel maschietto.
4) Può darsi che in futuro metteremo dei poster o altri gadget... Abbiate fede.
5) "Sonic the Hedgehog, the animated series", prodotta dalla Bohbot Entertainment su un'emittente via cavo americana, ha riscosso un notevole successo ed è già prevista una seconda serie. La stessa casa ha anche lanciato il cartone animato di "Bubsy the Bobcat". Per l'Italia, se ne riparlerà nella prossima primavera su una Rete privata.

PROBLEMI DI CALCOLI?

Salve ragazzi!
Sono Andrea e vi scrivo dalla provincia di Roma, precisamente da Albano Laziale. Ho appena comprato la vostra rivista e ho accolto l'invito a scrivervi, con il pensiero che la mia lettera sia la prima a esser pubblicata su Sonic (spero che mi facciate questo onore!). Che posso dirvi? Intanto vi dico subito che posseggo un Mega Drive, un Game Boy, un Amiga 1200 e un GIG Tyger, ehm, no, mi sono lasciato un po' prendere la mano! Dando un primo sguardo alla rivista, ne sono rimasto soddisfatto. Spero che sul prossimo numero ci sia la recensione di Street Fighter 2 CE per Mega Drive e magari una bella posta piena di ragazze (fatevi sotto). A proposito, per l'influenza del tuo gatto conosco uno sciroppo miracoloso di un famoso dottore di Frosinone; per i calcoli renali di tua zia ho qualche dubbio: mai provato con qualche acido? Fammi sapere come è andata. Ragazzi, ora vi saluto (che fantasia eh?) sperando di trovare la mia lettera pubblicata sul prossimo numero di Sonic come lettera inauguratrice della vostra posta.

Zona Lettori

Pensiero della sera: "non è che noi siamo razzisti, sono loro che hanno il Super NES!" (libero adattamento da Sportacus, trasmissione televisiva di Odeon TV. NdR)
Andrea Imbastari
Alias Mr. Sonic, Albano Laziale (Roma)

Come prima lettera da pubblicare su Sonic per inaugurare la rubrica della posta sei arrivato un po' in ritardo, ma noi ti perdoniamo e ti pubblichiamo lo stesso! Street Fighter 2 CE verrà sicuramente recensito... Quindi continua a comprare Sonic: vedrai che verrai soddisfatto. Riguardo, poi, a una posta piena di ragazze (fatevi sotto davvero!), leggi un po' la lettera qui sotto...

AMORE A PRIMO JOYPAD

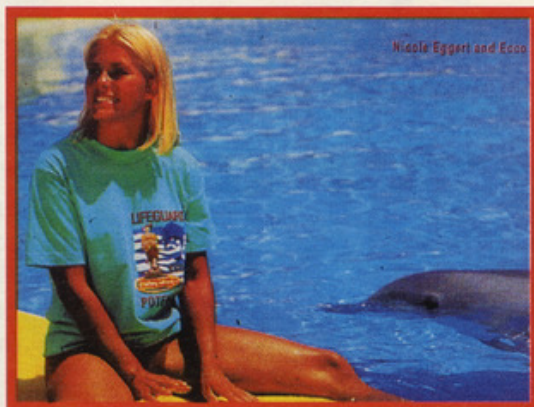
Caro Sonic sono pazzamente innamorata di te (nel vero e proprio senso). Da un anno ho il Sega Mega Drive, e ora c'è Sonic la rivista! Quando ero sola, giocavo con un mio amico in campagna che sembra la "green hill zone", zona della montagna verde. Tails è molto tenero e lo adoro. Potresti rispondere alle mie domande?
1) Quanti anni hai?
2) Hai una ragazza?
3) A quanti chilometri corri all'ora?
Un saluto (smack!),

Laura Lucarelli, Alessandria

Per rispondere a questa lettera abbiamo deciso di far parlare direttamente lui, il vero protagonista della nostra rivista: il grande porcospino blu!
"Ciao Laura, sono contento che il mio giornale ti piaccia! Rispondo subito alle tue domande:
1) Ehm, mi dispiace ma non posso dirlo (è un segreto!).
2) Sì, mi dispiace, ma proprio nella mia ultima avventura (Sonic CD), ho conosciuto una bella porcospina rosa e mi sono innamorato!
3) Non ho mai preso misurazioni precise, ma riesco facilmente a oltrepassare il muro del suono!
Ciao! Contenta, Laura? Speriamo di sì!

ZonaNEWS

Ecco the Dolphin

La superstar dei videogiochi, il delfino Ecco, sta preparando, insieme con le star del telefilm Baywatch, un video di propaganda per la salvaguardia del patrimonio ecologico marino, diretto alle scuole inglesi. In queste immagini possiamo vedere Ecco con gli attori Nicole Eggert e David Charvet (che nel telefilm recitano le parti di Summer Quinn e Matt Brody) mentre stanno girando un video di venti minuti sotto il sole della California. Il video (a cui ha partecipato anche David Hasslehoff) tratta molti aspetti relativi alla sicurezza marina e il nuoto, e dovrebbe essere disponibile per le scuole elementari e medie entro breve tempo, come parte del progetto Lifeguard Potential, dietro al quale ci sono la Royal Life Saving Society inglese e la English Schools Swimming Association, con il contributo della Sega. Potrebbe essere, oltretutto, un trampolino di lancio per eventuali altre apparizioni video di questo splendido delfino.

In Breve

Novità Mega CD

Cotton	Hudson Soft
Brain Road	Enix
Flashback	US Gold
G1 GP	Microprose
Yunemegata	Sega
AX 101	Micronet
Popel Meil	Sega
Lethal Enforcers	Konami
Jammit	Virgin
Another World 1&2	Virgin

Novità Mega Drive

Visionary	Sega
Gunship	US Gold
The Chaos Engine	Mindscape
Awesome Possum	Tengen
Eternal Champions	Sega
Pit Fighter 2	Tengen
Zool	Gremlin
Tinhead	Microprose
F15 Strike Eagle II	Microprose
Dragon	Virgin
Castlevania NG	Konami
TMNT Tourn. Fighters	Konami
International Rugby	Domark

Novità Master System

Fire and Ice	Virgin
Dragon's Fury II	Tengen
Zool	Gremlin

Novità Game Gear

Fire and Ice	Virgin
Cool Spot	Virgin
The Jungle Book	Virgin
Dragon's Fury II	Tengen
Zool	Gremlin

I joypad della Logic 3...

Super campioni, leggete con attenzione: la Logic 3 ha presentato in anteprima due modelli di joypad attualmente in fase di sviluppo, dalle caratteristiche straordinarie. Si tratta di "controller" dotati di micro-switch (cioè interruttori particolarmente sensibili sui pulsanti) e di autofire a diverse velocità. Il Phantom e il Logipad (questi i nomi dei nuovi nati) si differenziano in quanto il primo sarà dotato di una leva (tipo joystick) al posto della più tradizionale croce direzionale, di un controllo diretto della velocità dell'autofire e di sei pulsanti (oltre a due metri e mezzo di cavo). Entrambi i joypad sono completamente compatibili con il Mega Drive e alcuni sistemi minori. La data di lancio dev'essere ancora confermata, quindi state all'occhio!

A sinistra il Phanton, qui sopra il Logipad.

Sparatutto
Avventura
Azione
Guida
Avventura
Sim. Spaziale
GdR/Azione
Sparatutto/Arcad
Sportivo
Az./Piattaforme

Sparatutto
Sparatutto
Az./Sparatutto
Piattaforme
Picchiaduro
Picchiaduro
Piattaforme
Piatt./Azione
Sim. di volo
Picchiaduro
Azione
Picchiaduro
Sportivo

Piattaforme
Picchiaduro
Piattaforme

Piattaforme
Piattaforme
Azione
Picchiaduro
Piattaforme

Game Genie per Game Gear

Carissimi giocatori di Game Gear, state per ricevere un grande aiuto a risolvere i vostri giochi preferiti: sta per uscire il Game Genie per la vostra console portatile! Quest'ultimo nato di una lunga famiglia di cartucce per codici speciali è stato appositamente progettato per il Game Gear Sega. Il look nero e tondeggiante fa venire in mente uno degli aggeggi che Batman si porta nella cintura: il GGGG può essere inserito normalmente nell'entrata delle cartucce e ospitare una qualunque cartuccia GG. Quando accendete la console potrete inserire, in un'apposita schermata, dei codici speciali che vi permetteranno di avere vite-extra, armi, bonus, tempo e altre amenità simili durante il gioco. Nella confezione c'è già un piccolo elenco di codici per i titoli principali Game Gear ed è probabile che ne escano degli altri per le varie novità: si parla di più di novanta giochi.

...e quelli della Sega!

Arcade Power Stick II.

È in arrivo anche il Sega Arcade Power Stick II, un joypad dotato di joystick e sei pulsanti che può dare il massimo su titoli come Street Fighter II. È possibile, naturalmente, cambiare la configurazione da sei a tre pulsanti per i giochi più tradizionali. La forma è simile a quella del vecchio Arcade Power Stick, ma questo è più grosso e dotato di autofire regolabile e rallentatore per i giochi più frenetici. Naturalmente anche il joypad Sega sei pulsanti più "normale", già in commercio, va benissimo, ma questo controller sembra veramente ben realizzato. Quando potremo provarlo vi daremo maggiori informazioni.

Relax

Avete dato un'occhiata alla Zona Relax di questo numero? Vi è piaciuto il gioco del labirinto? Ne vorreste degli altri? Non vi preoccupate, siamo già pronti con una variante del Gioco dell'Oca dove i protagonisti saranno proprio loro: Sonic e Tails! Nel prossimo numero troverete la mappa e le forme per le pedine! Basterà un dado e il gioco sarà fatto!

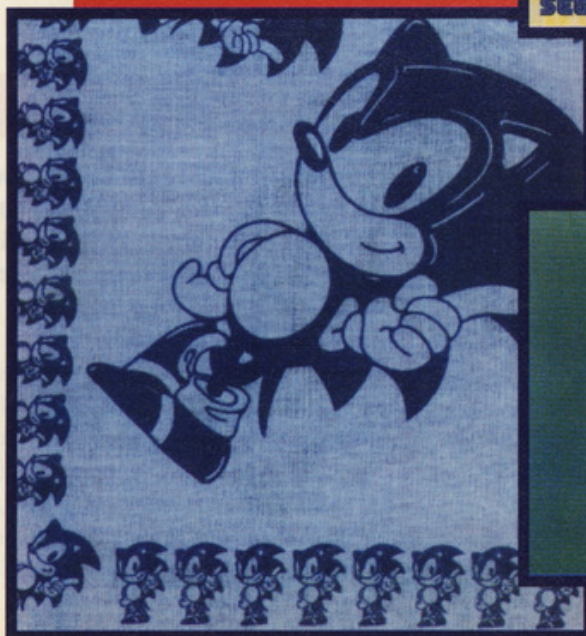
Zona Franca

Su questo numero torna la Zona Franca, uno spazio libero che utilizzeremo per articoli di vario genere sul mondo dei videogiochi Sega: vi potrete aspettare speciali, interviste, anteprime e varietà: stavolta abbiamo pensato di proporvi una carrellata sui gadget e l'oggettistica di vario tipo, sorta attorno al simpaticissimo personaggio che dà il nome alla nostra/vostra rivista preferita: Sonic il Porcospino Blu! Quando un attore famoso o un cantante di successo diventano gli idoli delle folle, arrivano immediatamente in commercio spille, poster, magliette, orologi, cartoline e oggetti vari. Sonic non è da meno, dato che è uno dei personaggi più famosi dei videogiochi, e infatti guardate un po' in queste pagine! Buona lettura!

Scoppia la... SonicMania

Natale è vicino e gli amanti di Sonic troveranno, molto probabilmente, un sacco di gadget del loro personaggio preferito, sotto l'albero. Sono in arrivo, infatti, diari, giubbotti, spille, adesivi e altri oggetti che portano il marchio della grande "S" e il muso del simpatico porcospino blu. La mascotte della Sega è già stata protagonista di numerose iniziative fra cui, ricordiamo, quella organizzata nel '92 dalla Giochi Preziosi: comprando delle cartucce o una console Sega si riceveva una spilla che, grazie a un segnale trasmesso dalla televisione durante gli spot pubblicitari, poteva mettersi a squillare e segnalare così la vincita di numerosi premi. O iniziative come il Club Sega, nato in Francia, che permette ai suoi soci (che devono, naturalmente, possedere console e giochi Sega) di ricevere la tessera di appartenenza e una cartuccia-omaggio. (Se volete informarvi, l'indirizzo è: Club Sega BP 3009, 94944 Crétil Cedex 9-Francia).
La Sega produce, inoltre, delle videocassette con le anteprime dei giochi in produzione: è possibile seguire (purtroppo soltanto in inglese, almeno per ora) interviste a programmatori, manager e grafici, vedere scene di gioco, animazioni e sprite dei personaggi e ascoltare le colonne sonore e gli effetti dei prossimi successi. Ma ci sono anche altri oggetti che un vero fan di Sonic non può non desiderare: fazzoletti, spille, adesivi di ogni tipo e addirittura un orologio da muro di Sonic 2 con Tails e il porcospino che corrono in cerchio attorno alle lancette.

Magico sogno! Il giubbotto di Sonic che, abbinato al tagliando fedeltà, fa dei giocatori francesi dei veri fan del Porcospino Blu.

Un fazzoletto al collo e un orologio spaccaminuti per non perdere l'appuntamento con gli amici.

La macchina della Renault corre con i colori di Sonic.

La MegaPress (la casa editrice della rivista di videogiochi francese Mega Force, specializzata in prodotti Sega) di Pantin Cedex ha creato un'agenda-diario per l'anno scolastico 1993/94 con le copertine di tutti i principali titoli Sega dell'anno.(Per informazioni potrete rivolgervi a: MegaPress, 100, Avenue du Général Leclerc, 93692 Pantin Cedex Francia).

Ma l'oggetto dei vostri (e nostri) sogni è un altro: un giubbotto tipo "bomber" con la classica colorazione delle giacche usate nei college americani, con l'immagine di Sonic 2 e con i "cucisivi" di Tails e Robotnik sulle braccia: una vera bomba! Speriamo che presto tutti questi prodotti simpatici vengano importati e distribuiti ufficialmente anche in Italia.

Vi segnaliamo, inoltre, l'entrata della Sega nel mondo della Formula 1 come sponsor della scuderia Renault: d'altra parte con un personaggio veloce come Sonic non possiamo augurare loro che un sacco di vittorie!

Dentro la cartella: il diario, i distintivi, la spilletta e una decalcomania da attaccare sul libro di matematica.

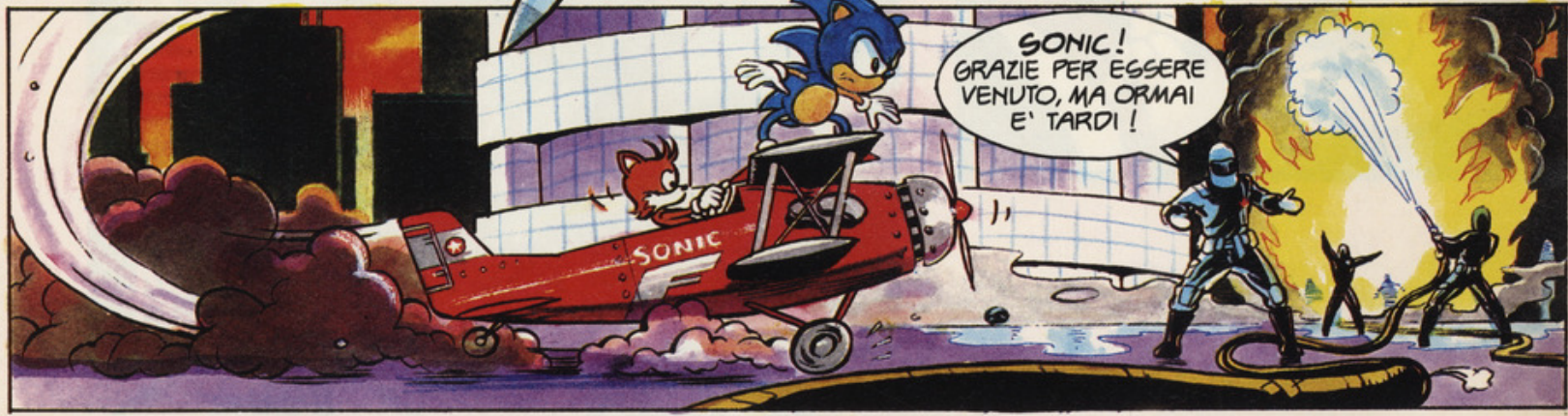
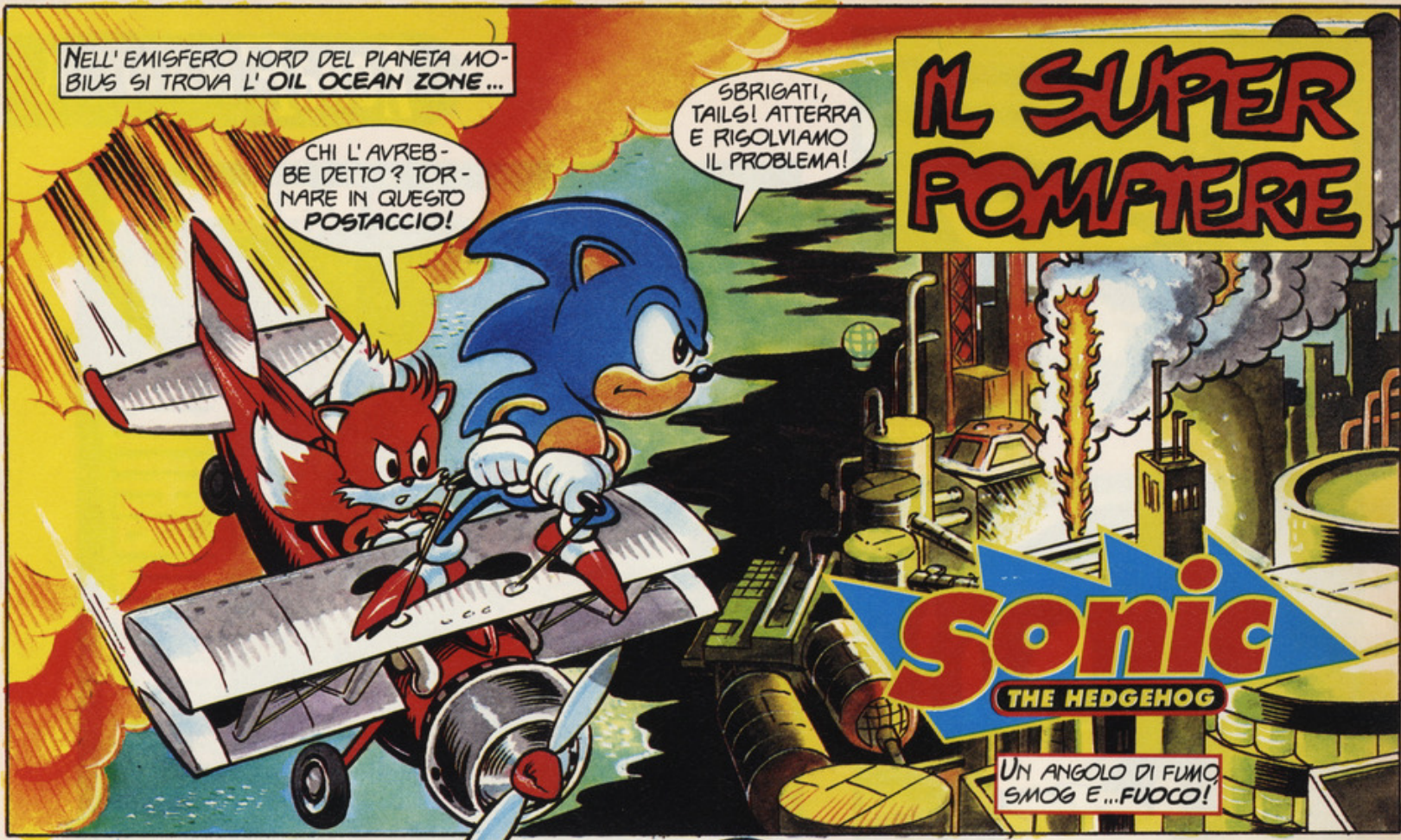
IL SUPER POMPIERE

Sonic THE HEDGEHOG

NELL' EMISFERO NORD DEL PIANETA MOBIUS SI TROVA L' **OIL OCEAN ZONE**...

CHI L' AVREBBE DETTO? TORNARE IN QUESTO **POSTACCIO!**

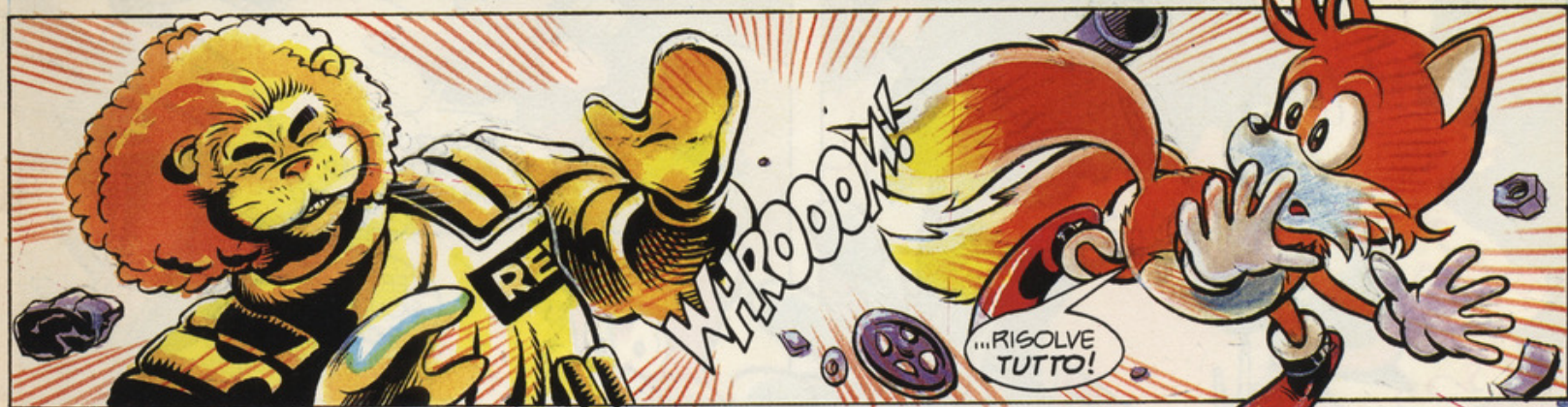
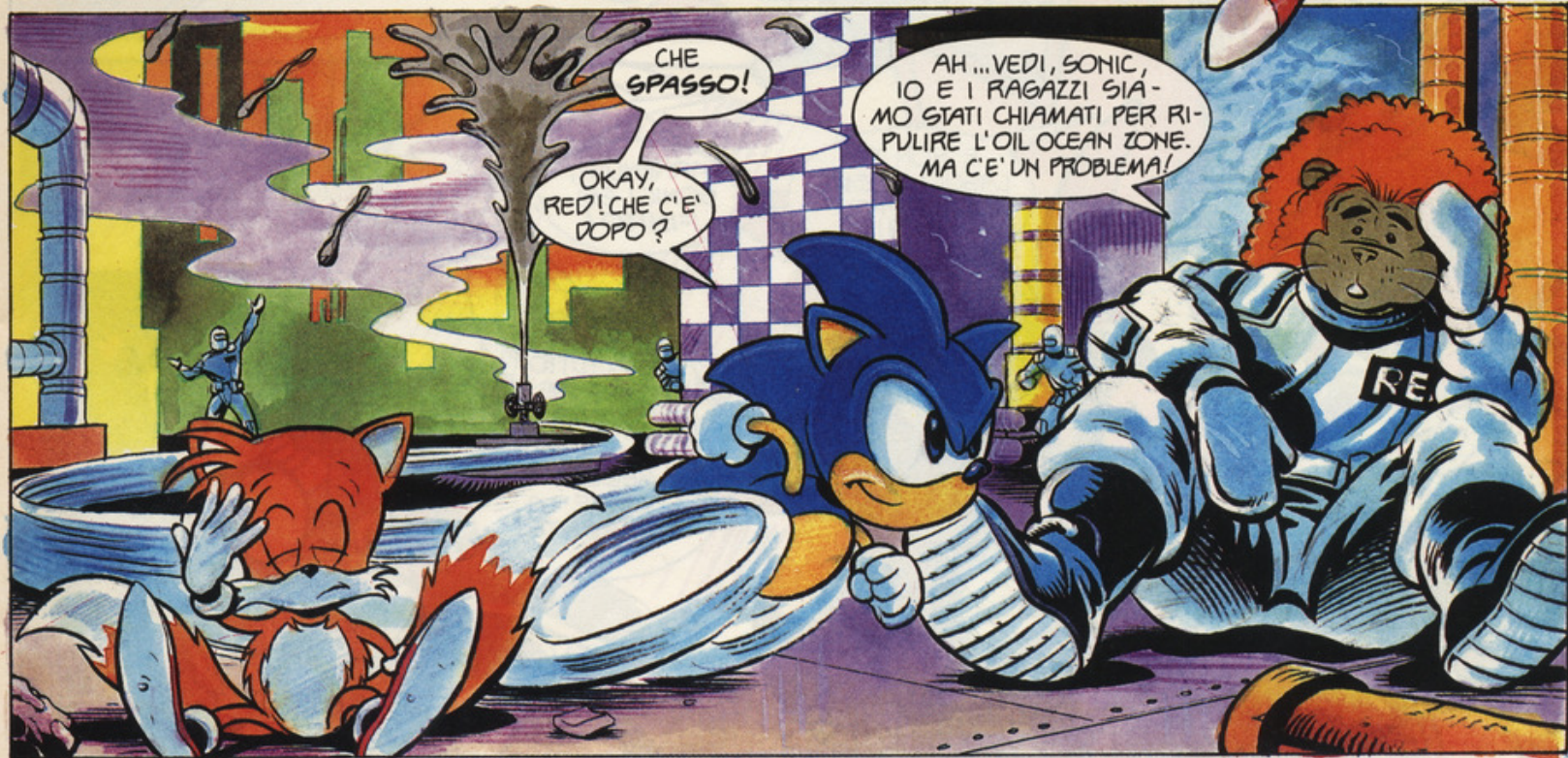
SBRIGATI, TAILS! ATTERRA E RISOLVIAMO IL PROBLEMA!

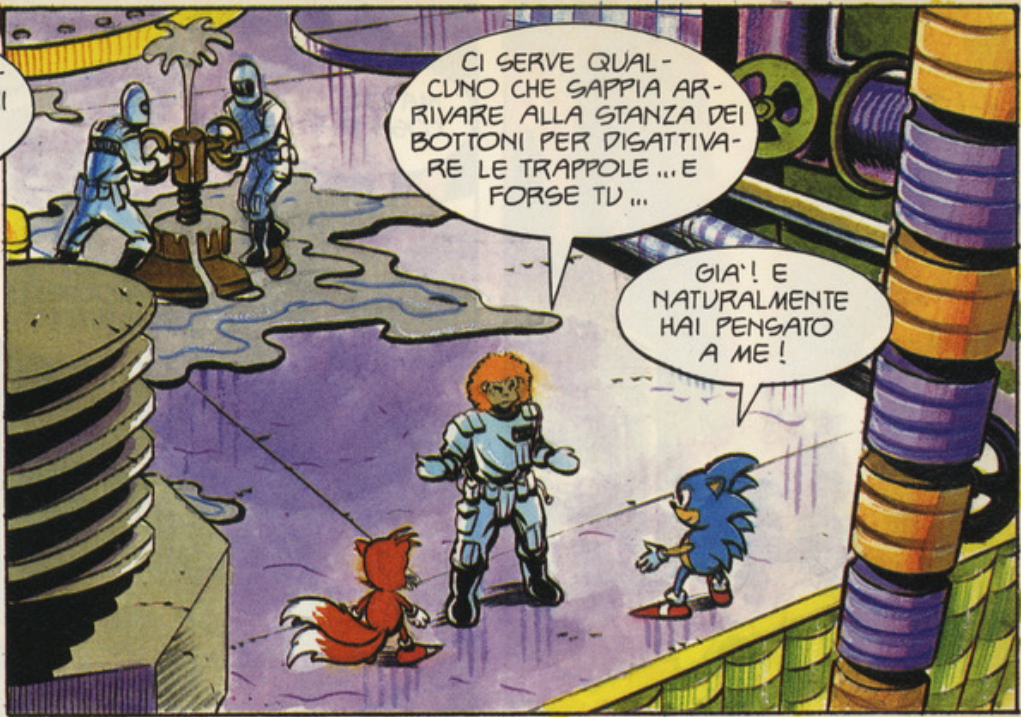
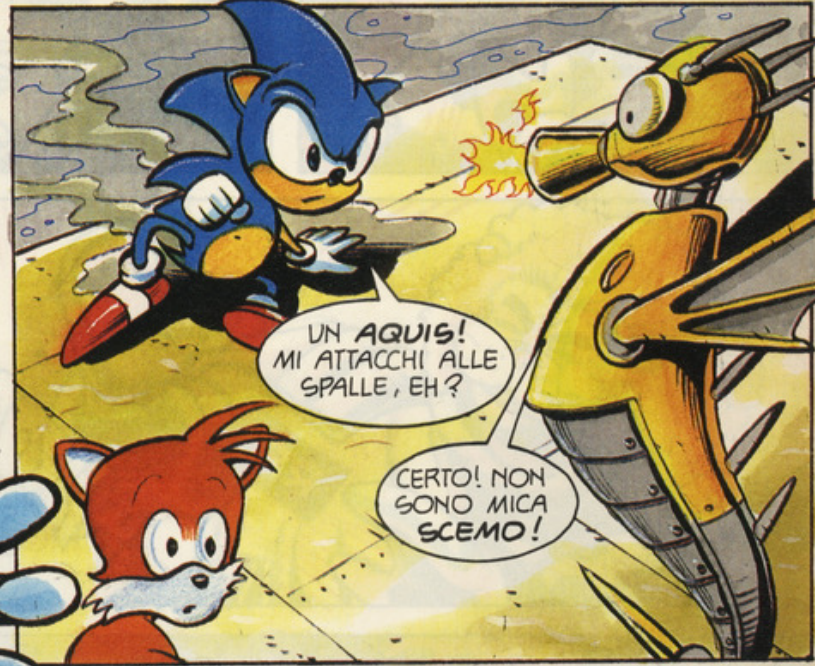
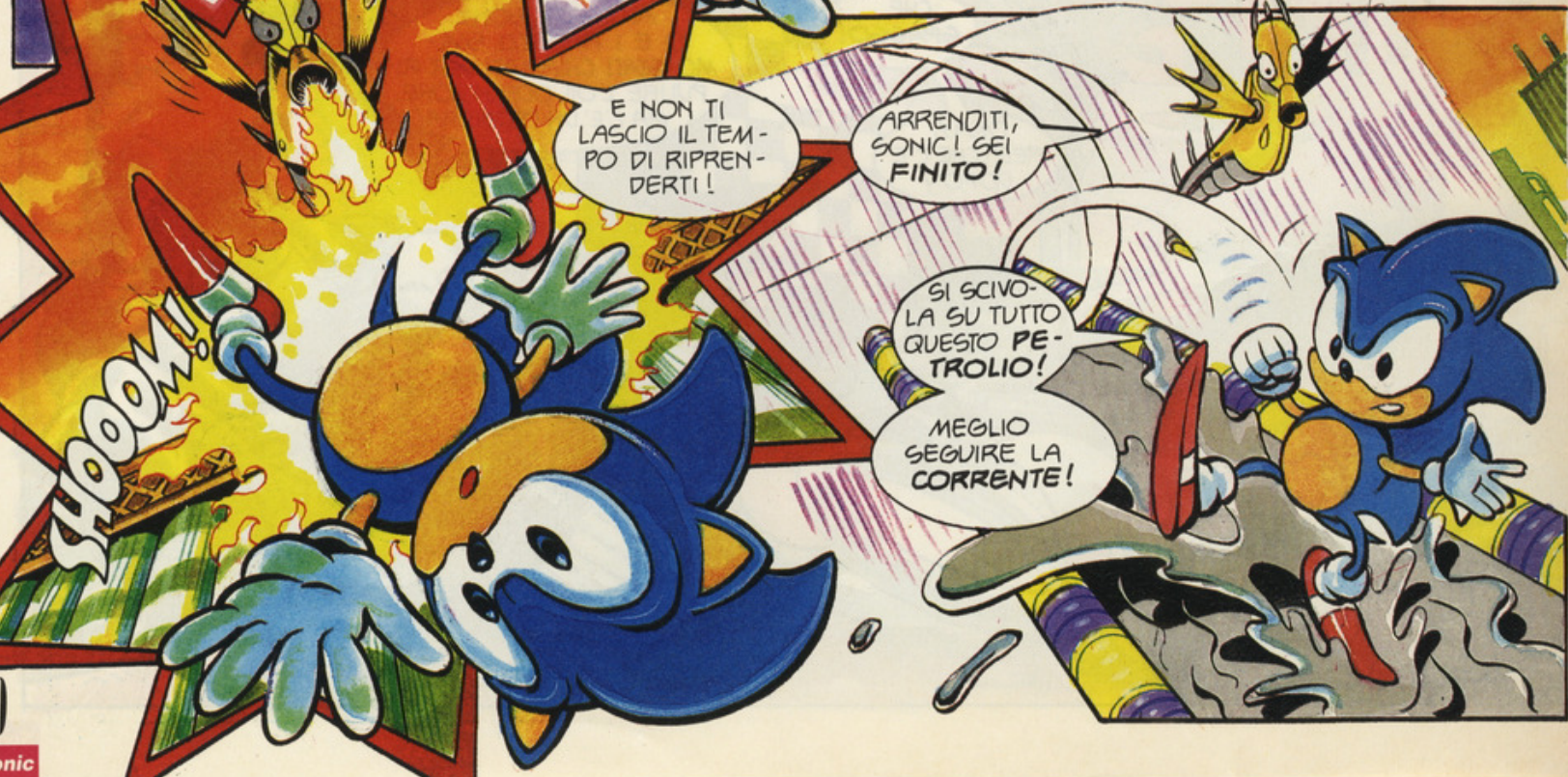
UN ANGOLO DI FUMO SMOG E...**FUOCO!**

SONIC

SONIC! GRAZIE PER ESSERE VENUTO, MA ORMAI E' TARDI!

I POTERI DI SONIC!

MA CHE COSA FA?
E' UNO DEI SUOI GIOCHETTI PREFERITI!

SI CHIAMA... CICLONE SONIC!
CON UN VORTICE, CREA UN VUOTO D'ARIA E...

RE
WHROOOM!
...RISOLVE TUTTO!

CHE SPASSO!
OKAY, RED! CHE C'E' DOPO?
AH... VEDI, SONIC, IO E I RAGAZZI SIAMO STATI CHIAMATI PER RIPULIRE L'OIL OCEAN ZONE. MA C'E' UN PROBLEMA!
RE

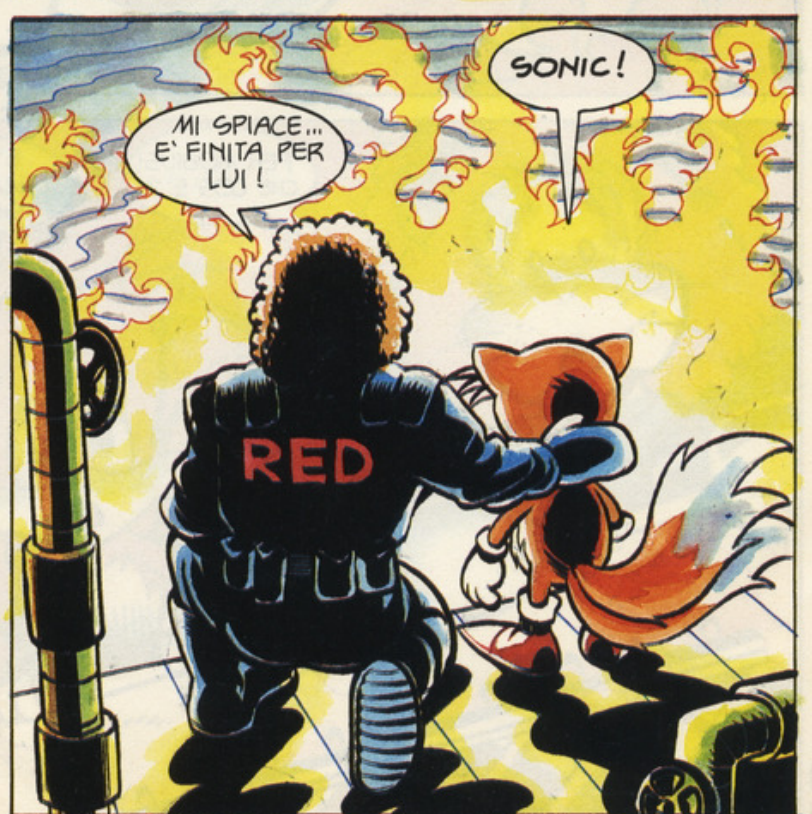
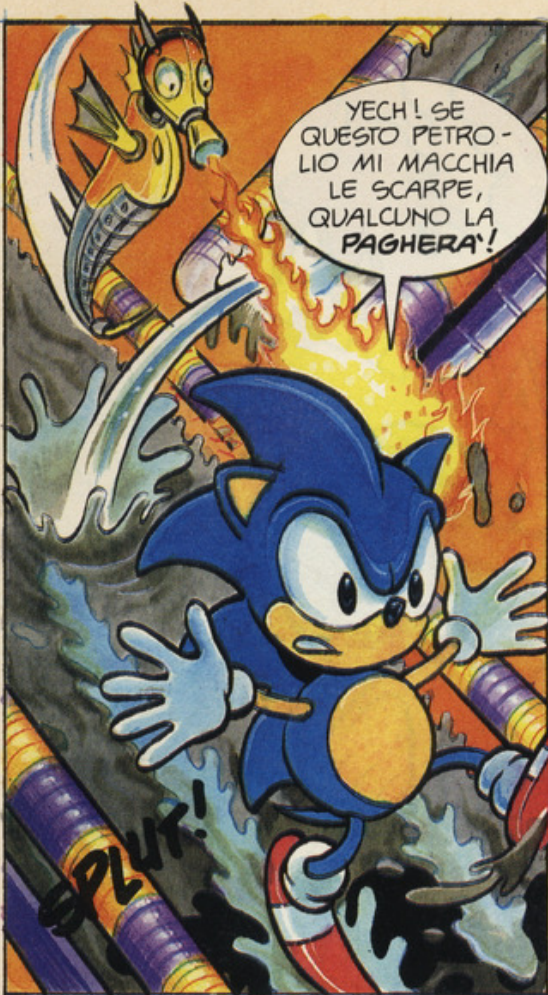
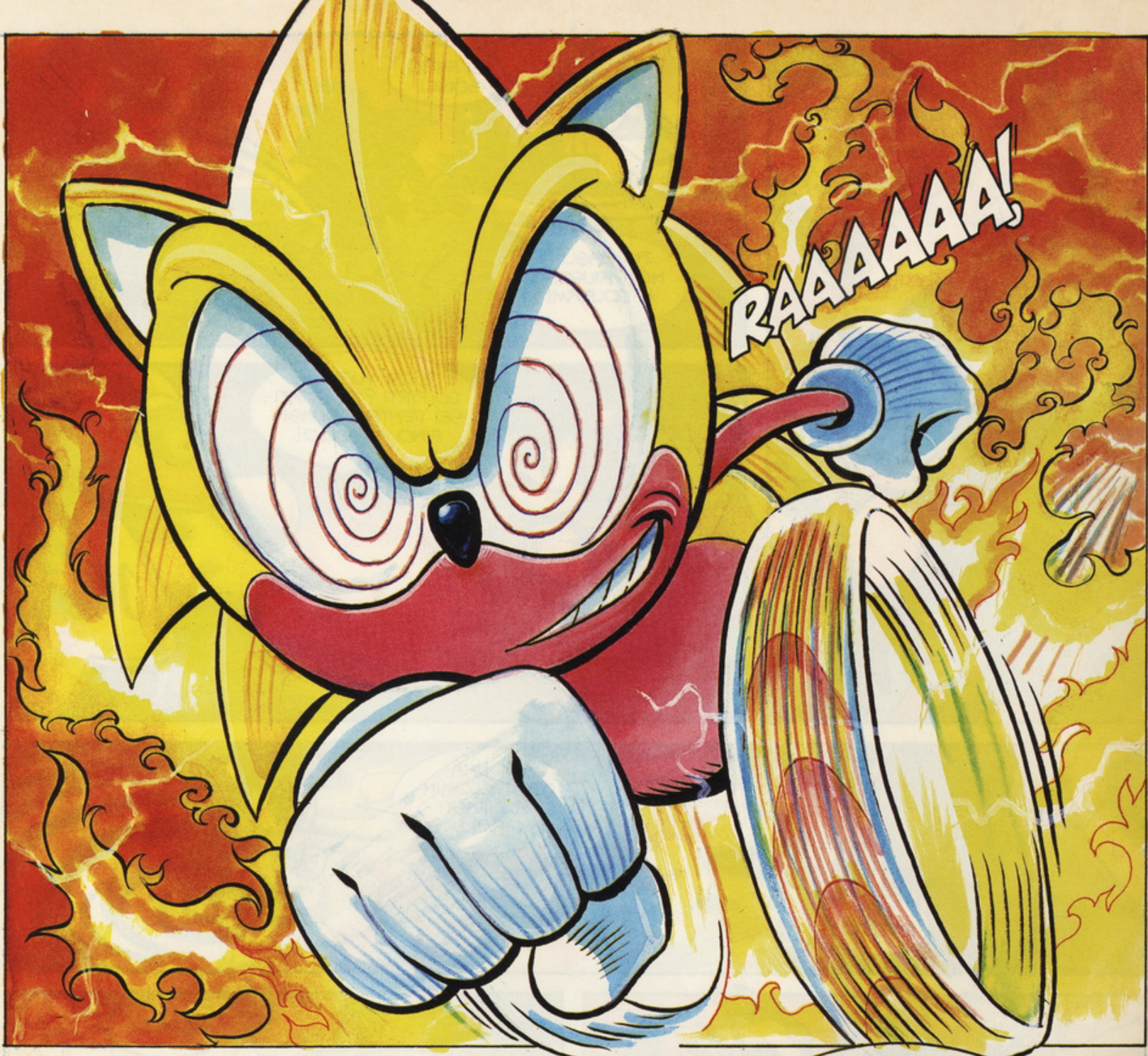
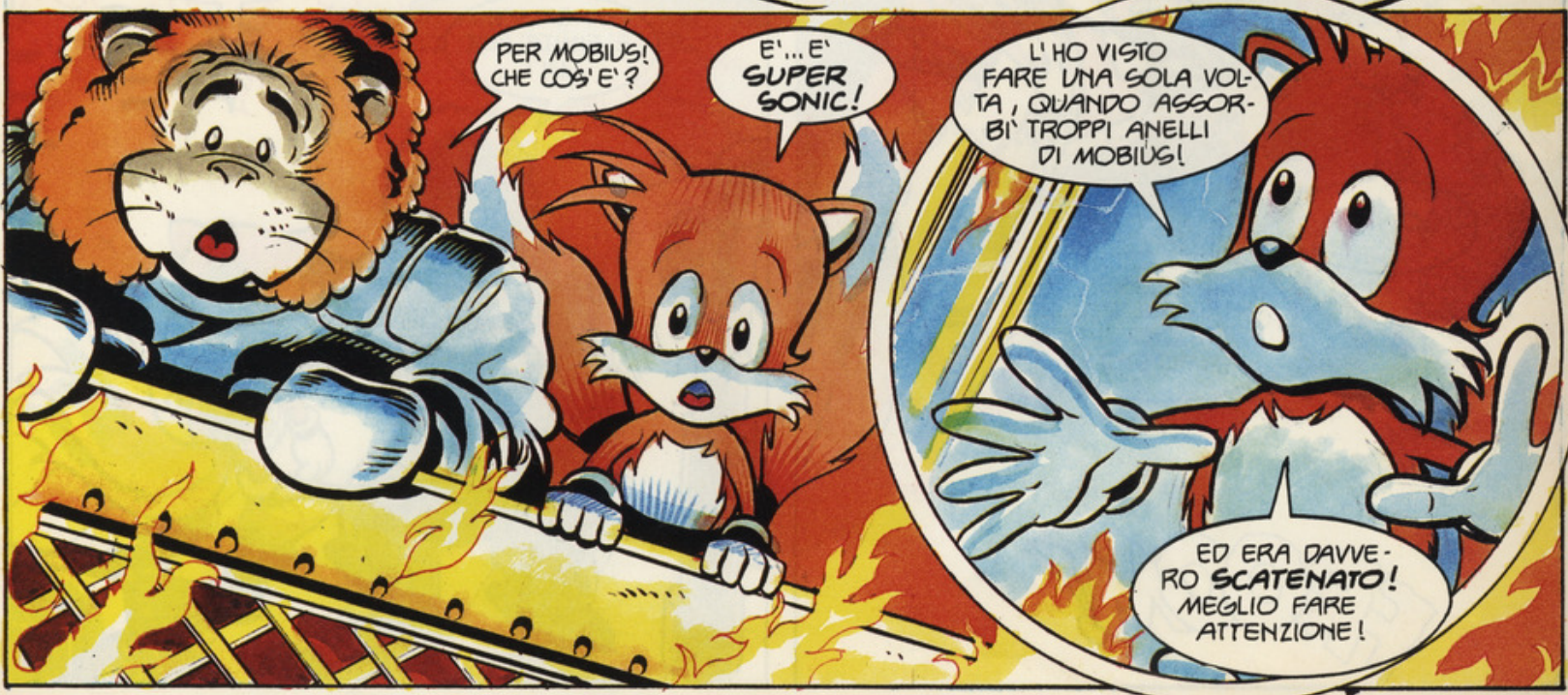
QUESTO POSTO E' UNA TRAPPOLA MORTALE! VI SONO VORAGINI OVUNQUE E LINGUE DI FUOCO...
GIA'... MI RICORDO!
CI SERVE QUALCUNO CHE SAPPIA ARRIVARE ALLA STANZA DEI BOTTONI PER DISATTIVARE LE TRAPPOLE... E FORSE TU...
GIA'! E NATURALMENTE HAI PENSATO A ME!
E HA PENSATO MALE!
AAARGH!
UN AQUIS! MI ATTACCHI ALLE SPALLE, EH?
CERTO! NON SONO MICA SCEMO!
E NON TI LASCIO IL TEMPO DI RIPRENDERTI!
SHOOOM!
ARRENDITI, SONIC! SEI FINITO!
SI SCIVOLA SU TUTTO QUESTO PETROLIO!
MEGLIO SEGUIRE LA CORRENTE!

YECH! SE QUESTO PETROLIO MI MACCHIA LE SCARPE, QUALCUNO LA PAGHERA'!
SPLUT!

SEI FATTO, SONIC!
TI SBAGLI! NON RIUSCIRAI A COLPIRMI!

E CHI VUOLE COLPIRTI? GUARDATI: SEI DENTRO QUASI FINO AL COLLO!

SAI UNA COSA? COMINCI A INFASTIDIRMI!
SEI FRITTO!

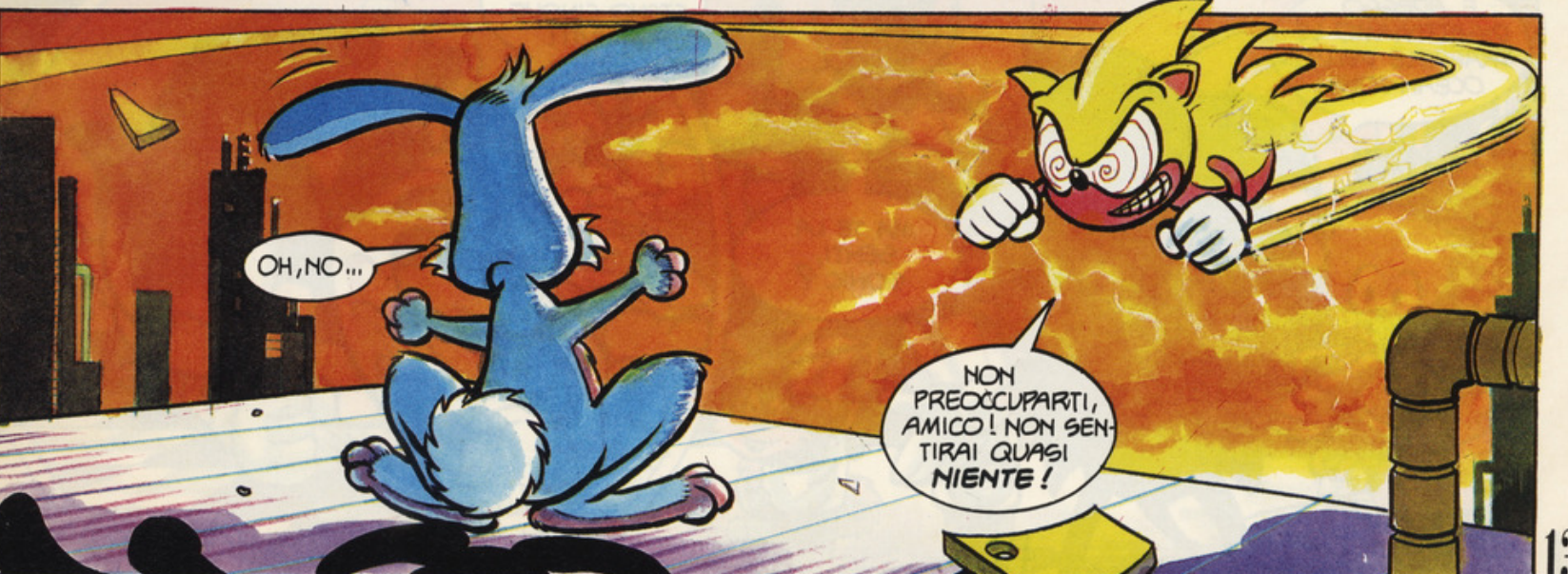
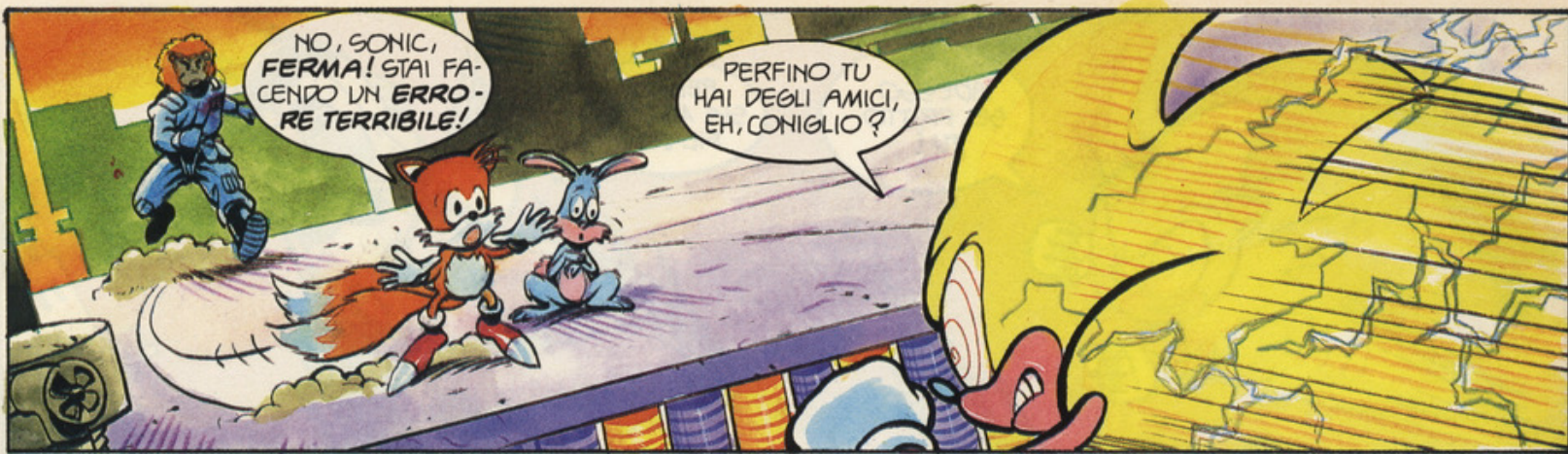
SONIC!
QUALCUNO GRADISCE DEL... RICCIO ARROSTO?
FROOM!

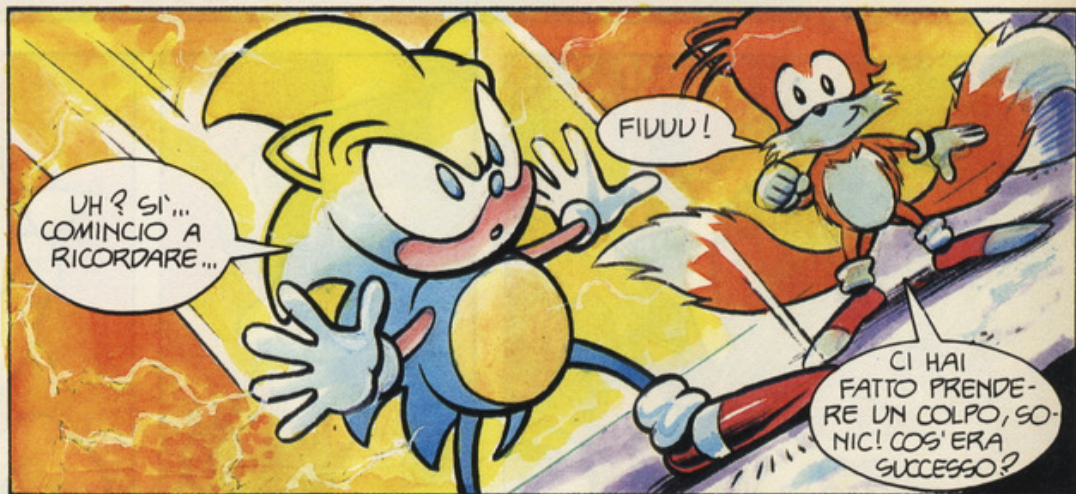
SONIC!
MI SPIACE... E' FINITA PER LUI!
RED

RAAAAAA!
PER MOBIUS! CHE COS'E'?
E'... E' SUPER SONIC!
L'HO VISTO FARE UNA SOLA VOLTA, QUANDO ASSORBI' TROPPI ANELLI DI MOBIUS!
ED ERA DAVVERO SCATENATO! MEGLIO FARE ATTENZIONE!

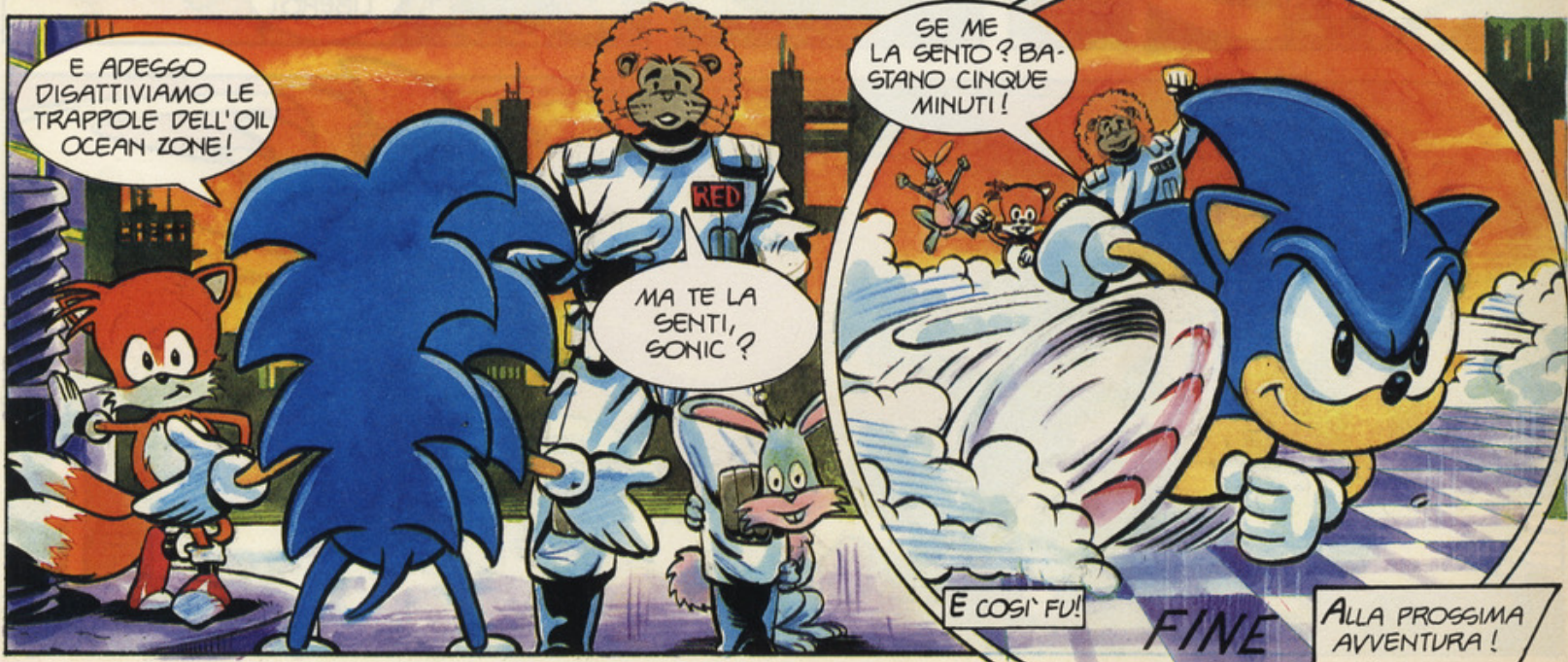
ADESSO SEI FRITTO TU!
PENSO SIA MEGLIO FILARE!

ADDIO, TONTO-LONE! CONOSCO LA ZONA MEGLIO DEL-LE MIE TASCHE!

IN SALVO...

EHI... NON AN-DARTENE! NON HO FINITO!
P-TOOOM!
KRASH!
FINAL-MENTE LIBERO!

OH, NO...
NON PREOCCUPARTI, AMICO! NON SEN-TIRAI QUASI NIENTE!

NO, SONIC, FERMA! STAI FACENDO UN ERRORE TERRIBILE!
PERFINO TU HAI DEGLI AMICI, EH, CONIGLIO?

CHE IMPORTA? UNO ALLA VOLTA O TUTTI INSIEME, VI PRENDO TUTTI!
SONIC, ASCOLTAMI! TU NON SEI IN TE! SIAMO VENUTI QUI PER AIUTARTI!
TI RICORDI?

FIUUU!
UH? SÌ... COMINCIO A RICORDARE...
CI HAI FATTO PRENDERE UN COLPO, SONIC! COS'ERA SUCCESSO?

FORSE È COLPA DEGLI ANELLI D'ENERGIA ASSORBITI IN TUTTI QUESTI ANNI! QUANDO MI SONO TROVATO IN MEZZO AL FUOCO, SONO CAMBIATO!
HO PERSO LA MIA CONSUETA FREDDEZZA!

E ADESSO DISATTIVIAMO LE TRAPPOLE DELL'OIL OCEAN ZONE!
RED
MA TE LA SENTI, SONIC?
SE ME LA SENTO? BASTANO CINQUE MINUTI!
E COSÌ FU!
FINE
ALLA PROSSIMA AVVENTURA!

VIGGILOGIA

Bentornati a lezione: dato che non c'è un'ora di videogiochi, a scuola, dobbiamo spiegarvi le cose noi. È un duro lavoro, ma qualcuno deve pur farlo, non trovate? Questo mese ci occuperemo di altri termini che compaiono frequentemente nelle recensioni di questa e altre riviste. Studiate bene, che poi vi interroghiamo!

BEAT'EM UP Picchiaduro

Indica tutti i videogiochi in cui, per vincere, è necessario andare avanti a suon di cazzotti e calcioni nel didietro. Ci sono, fondamentalmente, due tipi di picchiaduro: quelli a scorrimento e quelli a "incontri". Per farvi capire meglio, alla prima categoria appartengono giochi come Streets of Rage, mentre alla seconda giochi come Street Fighter 2.

PUZZLE GAME-Rompicapo

I rompicapo sono un genere di giochi che non hanno (almeno generalmente) astronavi nemiche da abbattere, bestioni da buttare al tappeto, piattaforme e bonus: si tratta di sfide all'intelligenza o alla prontezza di riflessi del giocatore. Un esempio per tutti: l'immortale Tetris.

ADVENTURES-Avventure

In un'avventura dobbiamo, con il nostro personaggio, superare molti pericoli, risolvere rompicapo, uccidere mostri e nemici e magari salvare la principessa o recuperare un importante oggetto. Si differenziano (a volte molto leggermente) da un altro genere (chiamato GdR o RPG e cioè Gioco di Ruolo) per il fatto che gestiamo soltanto un personaggio e che il gioco è più incentrato su un concatenarsi di eventi che sul personaggio stesso.

RPG ROLE-PLAYING GAMES O GDR -Giochi di Ruolo

In genere in un GdR dobbiamo gestire un'intera compagnia di personaggi (un mago, un guerriero, un elfo e un monaco-combattente, ad esempio) all'interno di un mondo realistico e ricco di particolari. In un GdR ci possono essere molte avventure da superare e i personaggi aumentano la loro esperienza e le loro "caratteristiche" (abilità con la spada, incantesimi, forza, destrezza, ecc.) man mano che procediamo nel gioco.

CLONE

Un gioco che imita in maniera spudorata (nel concetto di base, nei personaggi o nelle animazioni, ecc.) un altro gioco precedente. Street Fighter 2 ha creato moltissimo "cloni", cioè beat'em up a "incontri" che hanno le stesse opzioni e spesso le stesse mosse speciali.

Zona PROVE

SALUTE, GENTE!
COME STANNO ANDANDO LE VACANZE NATALIZIE? SPERO CHE I VOSTRI DESIDERI VENGANO ESAUDITI, NEL FRATTEMPO CUCCATEVI LE NOSTRE RECENSIONI: POTRETE COSÌ SCEGLIERE QUALI VIDEOGIOCHI COMPRARE PER LA VOSTRA CONSOLE. COMINCIAMO ALLA GRANDE CON UN TIE-IN CHE RIUNISCE DUE FAMOSI ROBOT DEL GRANDE SCHERMO: ROBOCOP VS TERMINATOR, PER MEGA DRIVE E MASTER SYSTEM. CONTINUIAMO CON COOL SPOT, JUNGLE BOOK E ECCO THE DOLPHIN PER MS. GENERAL CHAOS PER MEGA DRIVE E SONIC CD SONO SICURAMENTE TITOLI ATTESISSIMI, MA CI SONO ANCHE JURASSIC PARK PER MASTER SYSTEM E MORTAL KOMBAT PER GAME GEAR.
CORRETE A LEGGERE!

SUPER KICK OFF MD

CONSOLE
IDENTIFICA IL SISTEMA TESTATO: MS STA PER MASTER SYSTEM, MD PER MEGA DRIVE, GG PER GAME GEAR E MCD PER MEGA CD.

SCHEDA TECNICA
LA CARTA D'IDENTITÀ DEL GIOCO.

VOTO PARZIALE
GRAFICA, SONORO E GIOCABILITÀ IN UN GIOCO SONO MOLTO IMPORTANTI, PERCIÒ VENGONO VALUTATI UNO PER UNO.

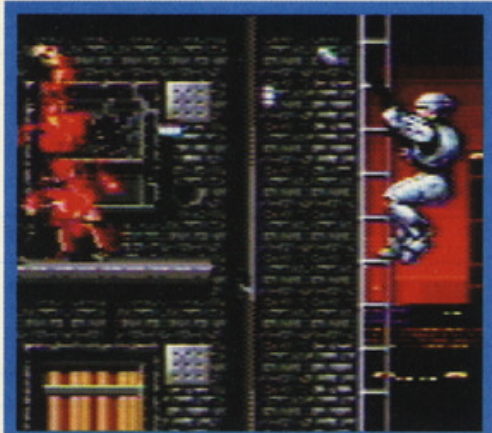
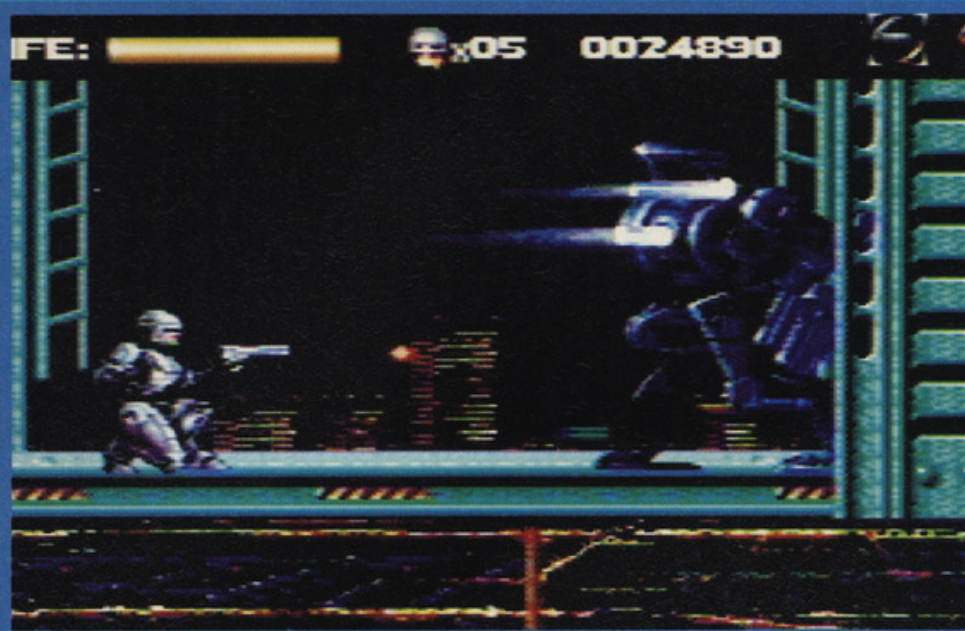
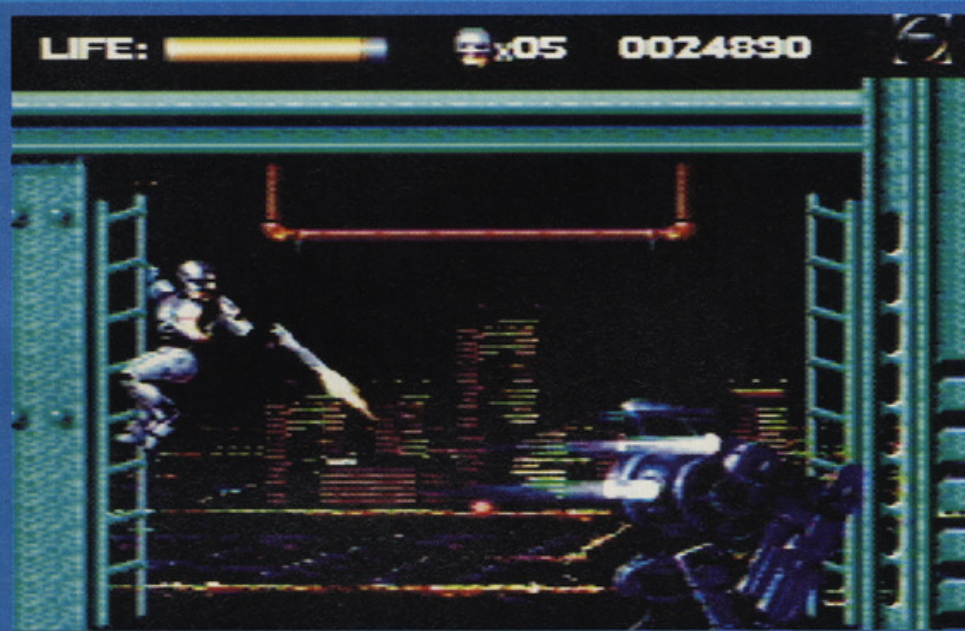
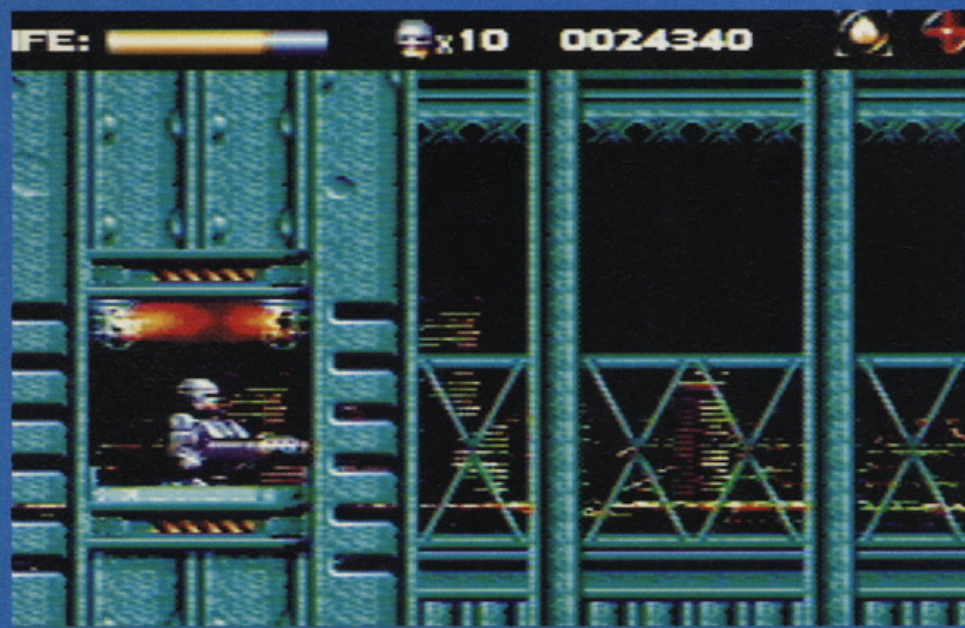
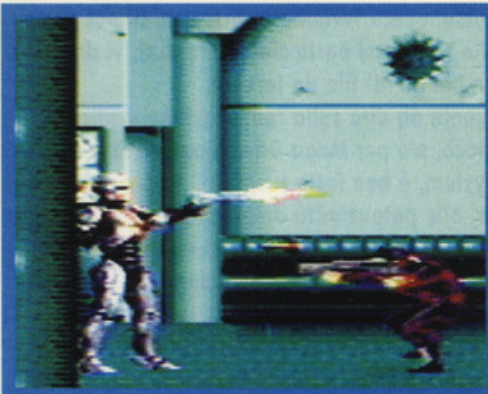
VOTO
IL GIUDIZIO COMPLESSIVO SUL GIOCO.

I COMANDI
PER SAPERE GIÀ DOVE METTERE LE MANI.

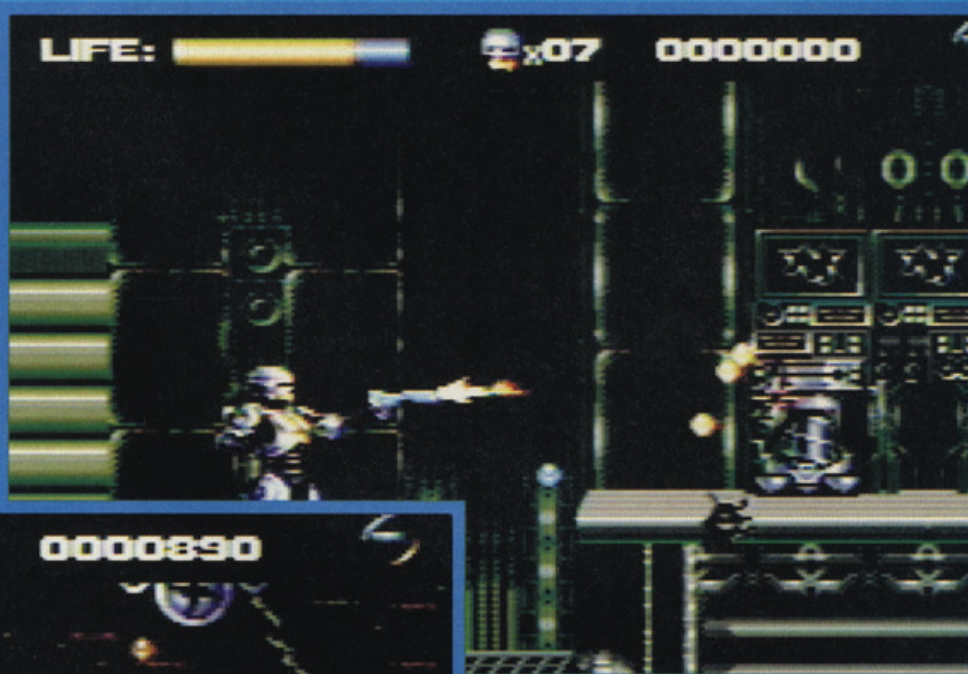
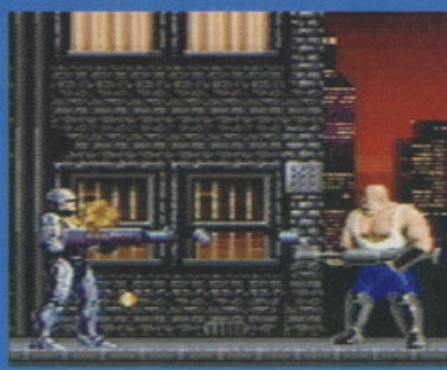
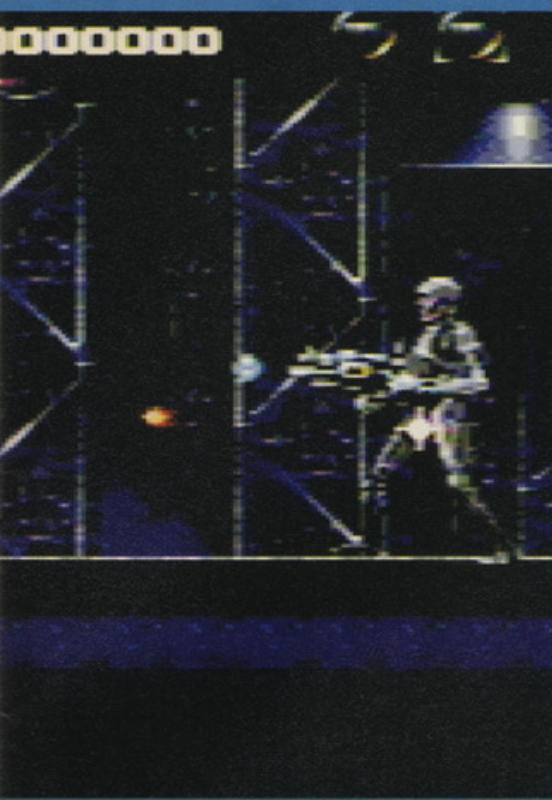
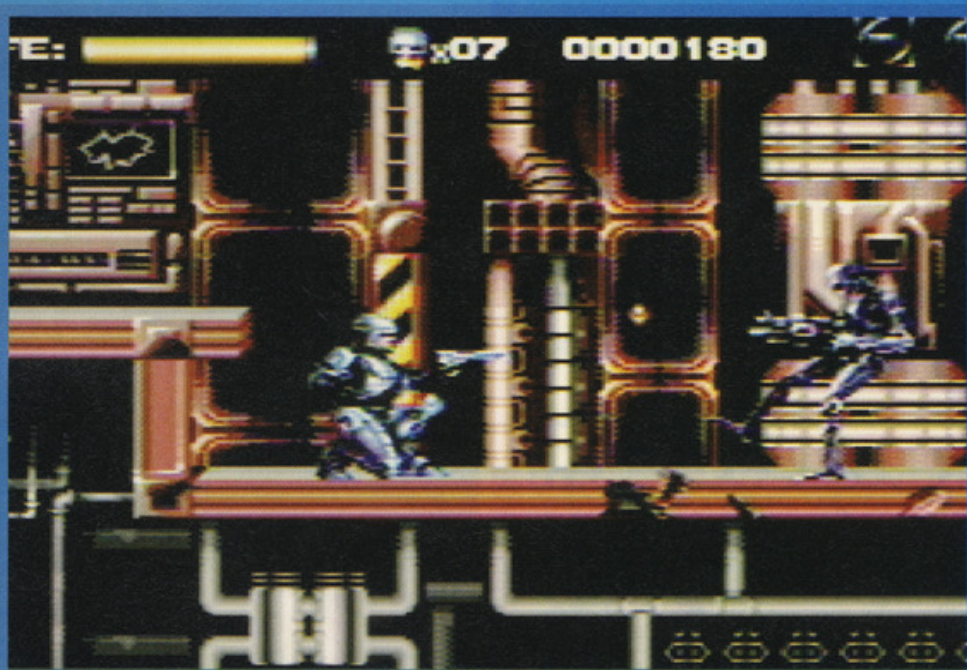
BONUS MALUS
I PREGI E I DIFETTI DEL GIOCO

ROBOCOP vs the TERMINATOR

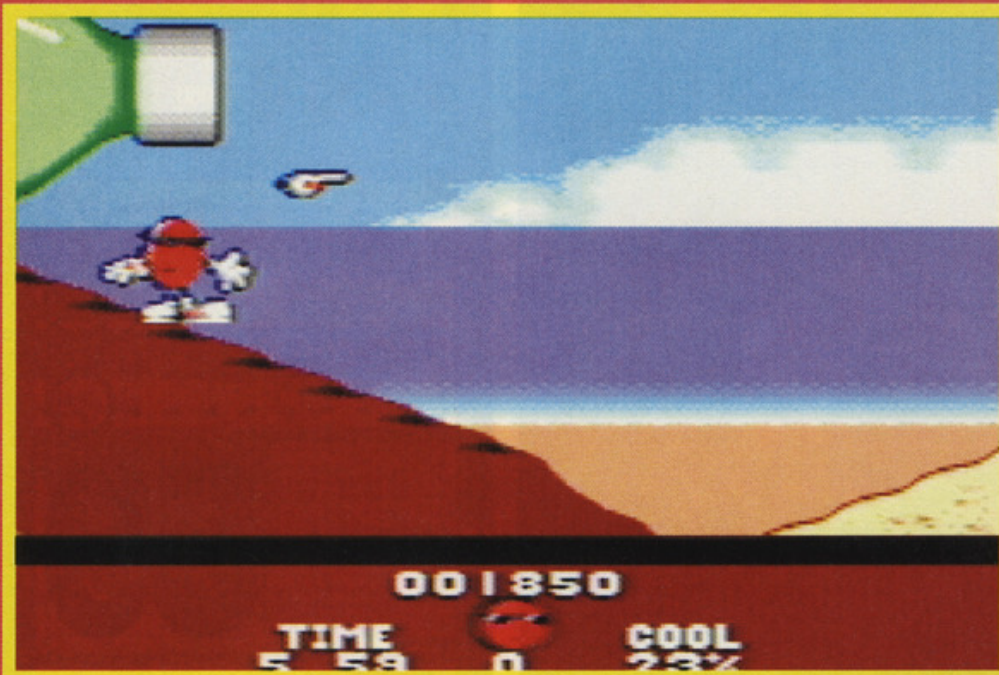
L'OCP, la multinazionale di Detroit protagonista dei vari film di Robocop che abbiamo gustato sul grande schermo, sta scatenando una vera e propria guerra nei quartieri bassi della città, per far sgomberare la zona e poter ricostruire un nuovo quartiere avvenieristico e ultra-tecnologico. L'OCP è riuscita, grazie a una futuristica macchina del tempo, a impossessarsi dei piani di costruzione dei due principali modelli di Terminator: il T-800 (il primo, interpretato da Schwarzenegger in entrambi i film) e il T-1000 (il Terminator di metallo liquido, il "cattivo" protagonista del secondo capitolo). Robocop, prima al servizio

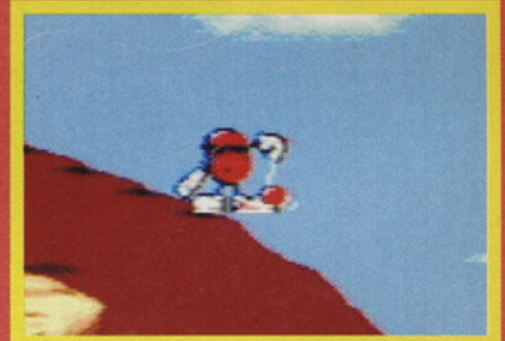
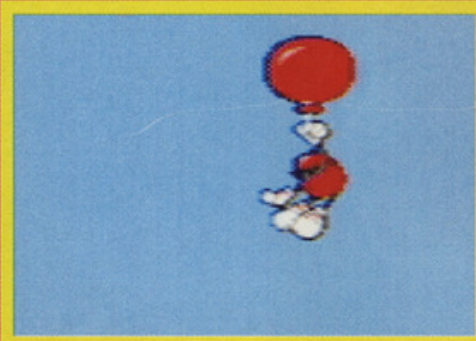
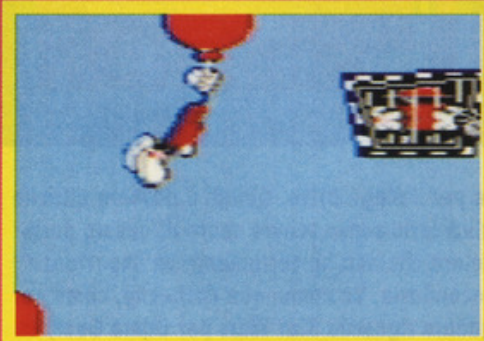
Qui sopra possiamo ammirare alcune delle pose dello sprite di Robocop: come potete vedere è stato realizzato con molta cura.

In alto vediamo una panoramica della città di Detroit, sede dell'OCP, la malvagia multinazionale e sotto una scena di combattimento tra Robocop e un mostro metallico.

Una scena tratta dal combattimento contro uno dei mostri di fine livello. Tosto, vero?

Il super poliziotto di metallo, Robocop, appeso a una scala anti-incendio, sta scaricando la sua arma preferita su un malvagio droide da combattimento.
Sotto nella barra in alto sono riportate le informazioni sull'energia ("life") e le vite di Robocop.

Con un'arma più potente è anche più facile farsi strada tra gangster e punk vari: non abbiate pietà di loro, dato che loro non ne hanno affatto di voi! Altrimenti finirete in fretta di giocare.

dell'OCP, decide, viste le malefatte dei suoi membri, di ribellarsi a questo sistema e di fare di testa sua (anche perché è l'unica cosa organica che gli rimane). Il suo compito è cercare di ripulire la città da malviventi, gangster e Terminator vari, tutti al soldo dell'OCP, fino al cuore stesso della malvagia mega-corporazione internazionale.
Si tratta, in realtà, di una sorta di "revisione" del primo capitolo videoludico ispirato al poliziotto di metallo, già apparso per le principali console esistenti. Il gioco consiste, come ogni buon titolo di piattaforme/azione, nel saltare da un livello all'altro, eliminando tutti i cattivoni che ci appaiono davanti, raccogliendo tutti i bonus, i power-up e le armi speciali di cui

Robocop è dotato, e superando i vari boss di fine livello sparacchiando a destra e a manca a più non posso. È un gioco violentissimo, particolarmente adatto agli amanti dei film dell'orrore, con un sacco di sangue e interiora che schizzano per tutto lo schermo. D'altra parte, il nostro eroe viaggia tranquillo e sicuro di sé grazie alle armi che ha in dotazione e che troverà lungo il suo cammino, a volte rubandole ai nemici appena abbattuti, come lancia-granate, fucili laser (in genere in possesso dei Terminator), e lanciamissili formato ridotto. Non pensiate che sia tutto facile, comunque: i Terminator disseminati nel gioco, che sono ossi particolarmente duri, vi daranno un bel po' di filo da torcere.
Niente da dire sulla realizzazione grafica: il gioco, sia per Mega Drive sia per Master System, è ben fatto (rispetto, proporzionalmente, alle potenzialità della macchina su cui gira, naturalmente), e gli sprite sono definiti e animati velocemente. Anche il sonoro è buono e gli effetti delle varie armi sono devastanti. L'azione è davvero frenetica: in certi livelli vi troverete sotto il fuoco incrociato di decine di nemici e dovrete dare il meglio di voi stessi per non uscirne troppo danneggiati o addirittura morti stecchiti. Tutto sommato siete dei robot, ma non siete certo immortali. D'altra parte, purtroppo, bisogna ammettere che manca un po' di originalità: tutto sommato, di giochi come questo (dal punto di vista del concetto di base, non certo della realizzazione che, come abbiamo già detto, è eccellente) ce ne sono davvero tanti per tutte le console, in particola-

In queste pagine (in alto e qui sopra) potete vedere alcune immagini tratte dalla versione Master System: notate che la grafica, pur semplificata, è rimasta comunque a un ottimo livello, e lo stesso si può dire della giocabilità, veramente buona.

Altre immagini tratte dalla versione per Master System e, in alto a sinistra, una scena di combattimento contro un Terminator T-800. Se questo scontro vi sembra difficile vedrete quando dovrete affrontare un T-1000!!!

re per il Mega Drive. Quindi è davvero difficile giudicarlo senza tenere conto di questo particolare che non ha certamente un'importanza secondaria. Va comunque detto che, come per quanto riguarda Star Wars per Game Gear, (vedi la recensione a pag. 24) usare dei personaggi famosi e conosciuti da tutti come Robocop e Terminator permette di immedesimarsi maggiormente e rende il gioco ancora più mitico. Chi di noi non ha sognato almeno una volta di essere un giustiziere al servizio del bene, armato come un cavaliere medievale, soltanto dell'acciaio e del proprio coraggio?
Se siete degli amanti del genere e vi piace vedere pezzi di nemici sparsi per tutto lo schermo, Robocop vs Terminator è davvero il gioco che fa per voi e che riuscirà ad appassionarvi. Tra tanti piattaforme d'azione, questo è certamente un titolo da avere. Altrimenti potreste provare, se non altro, un titolo abbastanza "standard" come genere, ma di realizzazione certamente di alto livello e con una grafica e un sonoro fuori del comune. Un pizzico di originalità in più avrebbero fruttato anche un 90 o più di voto, ma anche così rimane un titolo divertente e coinvolgente.

COOL SPOT

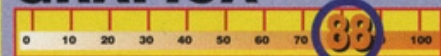
MS

Ecco l'inizio del primo livello: da qui potrete andare avanti sulla spiaggia o saltare sulla bottiglia e sui palloncini. Sotto vedete altre immagini del primo livello.

Avete trovato una bottiglia nell'oceano che conteneva una richiesta d'aiuto da parte di alcuni vostri simili imprigionati da chissà chi in una strana isola e dovrete fare di tutto per liberarli dalle gabbie in cui sono rinchiusi alla fine di ogni livello. Ah, dimenticavo: voi siete Spot, e cioè un punto rosso che, nella fattispecie, è la mascotte della Seven Up, la celebre bevanda che in Italia, più banalmente, chiamiamo gazzosa.
Il caro Spot dovrà collezionare almeno trenta pallini rossi prima di poter soccorrere il suo amico alla fine del livello, e il tutto in un tempo prestabilito! Il totale dei pallini è evidenziato in basso a destra, e se supererete la somma di cinquanta, accederete a un livello bonus, prima di passare a quello successivo. Avrete inoltre la possibilità di raccogliere, di tanto in tanto, degli orologi che aumenteranno il tempo a vostra disposizione; oppure, uccidendo i nemici, potrete raccogliere delle pozioni che vi daranno un po' di energia

A spasso per il cielo appesi ad un palloncino di gomma? Anche questo si può fare se non arriva l'autobus. La mappa qui sotto ci illustrerà la missione che dovremo compiere per liberare sospirata fidanzata.

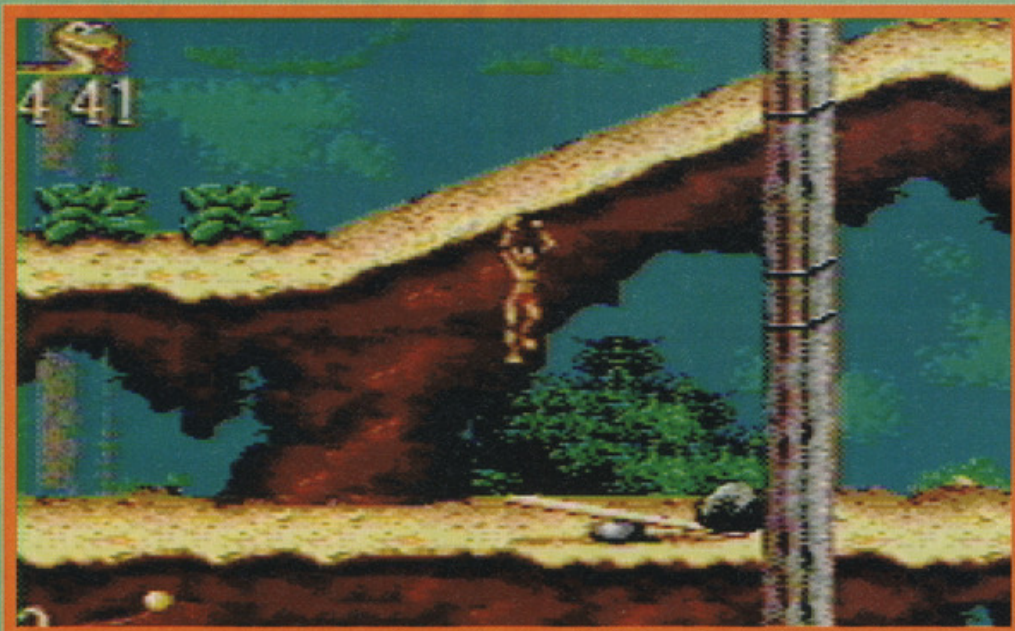
Per quanto riguarda lo svolgimento (essendo un gioco di piattaforme), dovrete esibirvi in un po' di acrobazie terrene e aeree, alla ricerca dei fatidici pallini che, guarda caso, sono per lo più sparsi vicino a granchi pronti a pizzicarvi con le loro affilate chele, a lumachine che al contrario della loro natura, si muovono velocissime, ad api che svolazzano disinvolte, a topini che vi lanciano a ripetizione tocchi di formaggio, a teste di tonni che vi sputano non si sa bene che cosa, (insomma una vera giungla), oppure dovrete dimenarvi tra palloncini sospesi nel cielo, ognuno dei quali vi farà collezionare un pallino, o ancora lanciarvi da una fune all'altra come foste dei Tarzan o arrampicarvi su cavi elettrici tra cantine infestate da topi. Insomma, avrete il vostro bel da fare tra questi livelli, ognuno dei quali è caratterizzato da ambienti e nemici diversi, dalla grafica veramente carina e il sonoro decisamente simpatico. Avrete così l'opportunità di destreggiarvi abilmente dandola in barba ai nemici (se ci saprete fare): ciò non dovrebbe risultare difficile data l'ottima giocabilità.

Sotto vedete un'immagine del secondo livello del gioco. Nell'immagine in alto potete notare la bandierina che salva la vostra posizione all'inteno del livello. Come potete vedere, le animazioni sono bellissime.

JUNGLE BOOK

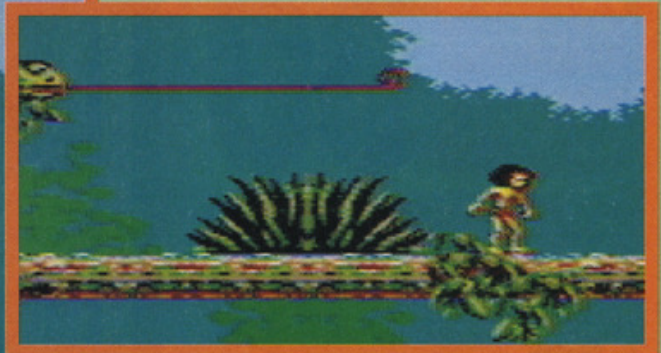
MS

Ricordate il celebre film "Il libro della Giungla" apparso sul grande schermo parecchio tempo fa?
Si trattava della storia a disegni animati, di un ragazzino di nome Mowghly che si ritrova da solo nella giungla in mezzo a ferocissimi animali. Niente paura però: al nostro piccolo amico non accadrà nulla di male, anzi, la sua vita sarà costellata di fantastiche avventure in compagnia dei suoi fedelissimi compagni e amici: Baghera, un dolce miciotto nero (una pantera che peserà un quintale e mezzo con delle zanne da terrorizzare chiunque) e l'orso Balù, un mega orsone tenerissimo e stragoloso di banane che ammirerete in tutta la sua leggiadria quando si esibirà nei suoi famosi balletti!
In questa cartuccia per Master System troverete tutti gli elementi del film, mescolati in modo da farvi assaporare il gusto dell'avventura: infatti, dovrete cavarla in situazioni tutt'altro che allegre con animali pericolosi di ogni tipo: dai velenosissimi serpenti a sonagli agli scimpanzé non troppo socievoli. E il vostro obiettivo sarà quello di raggiungere i vostri compagni, attraversando una serie di livelli durante i quali vi verrà assegnato ogni volta un compito diverso (come, ad esempio, raccogliere un numero determinato di oggetti o cercare qual-

In questa pagina potete ammirare alcune immagini tratte dal primo livello del gioco. Non sarà affatto facile recuperare tutti i cristalli che vi servono per accedere al livello successivo.

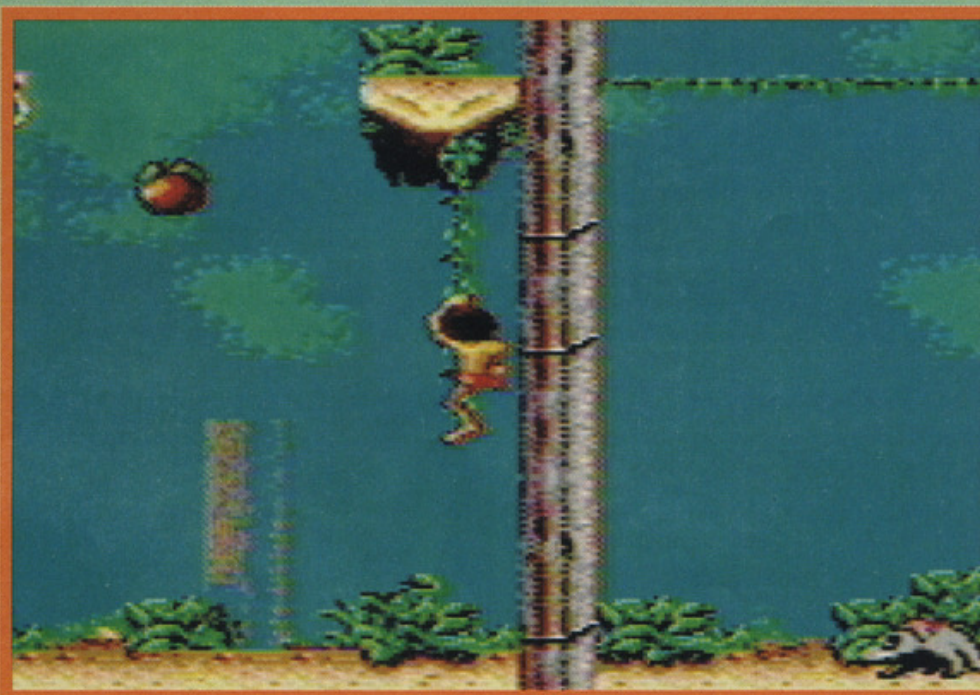
Ecco un marchingegno arcaico ma sempre funzionante: il principio della leva. Facendo rimbalzare il masso verremo sparati in alto verso le piattaforme.

cosa di nascosto in luoghi difficili da raggiungere).

Questa cartuccia vi divertirà sicuramente per la sua ambientazione particolare, ricca di luoghi che avrete soltanto visto sui libri o ammirato nei documentari.

Scenari e ambientazione sono, dunque, ben realizzati e la veloce dinamica di gioco è sottolineata da un gradevolissimo sonoro che riprende le simpatiche musichette del famoso film di Walt Disney.

Questo gioco è adatto a quel genere di giocatori che ama cimentarsi in percorsi avventurosi a piattaforme e, in genere, agli amanti dei film a disegni animati, che vogliono fare un tuffo nella fantasia più sfrenata!

Queste immagini, invece, si riferiscono al secondo livello, quello del grande albero. Dovrete scalarlo tutto facendo attenzione a scimmiotti agguerriti e camaleonti giganti con la lingua lunga.

STAR WARS

FAX

TITOLO	Star Wars
CASA	Lucasarts
GENERE	Piattaforme
GIOCATORI	1

GRAFICA 91

SONORO 84

GIOCABILITÀ 90

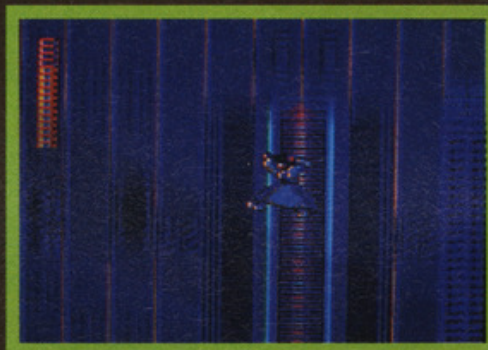
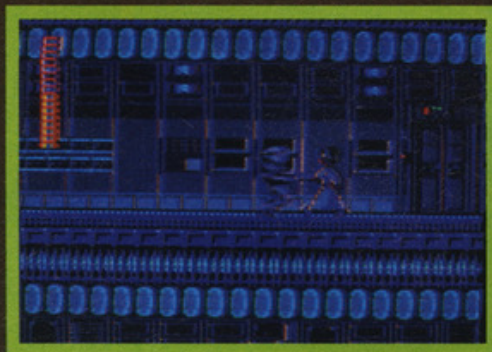
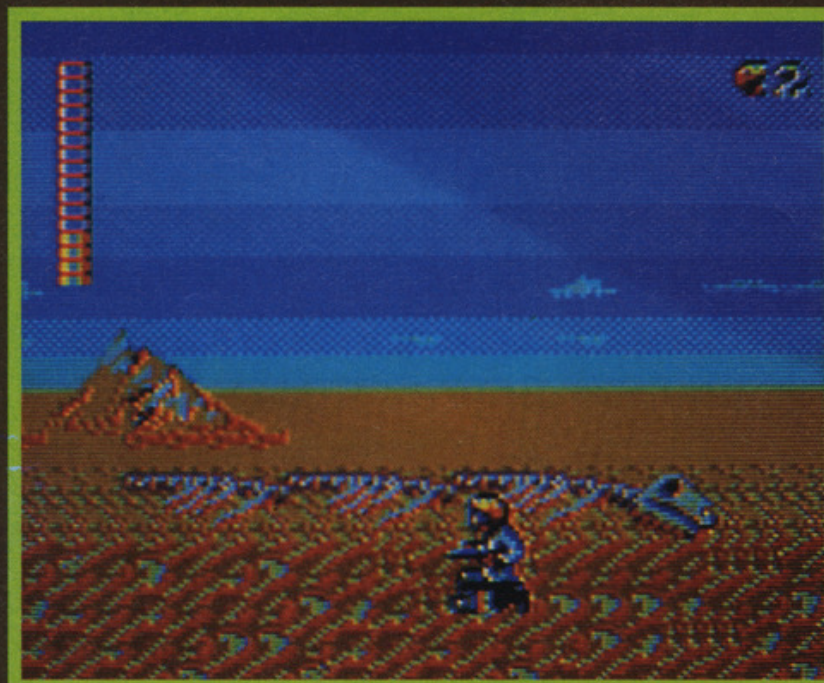
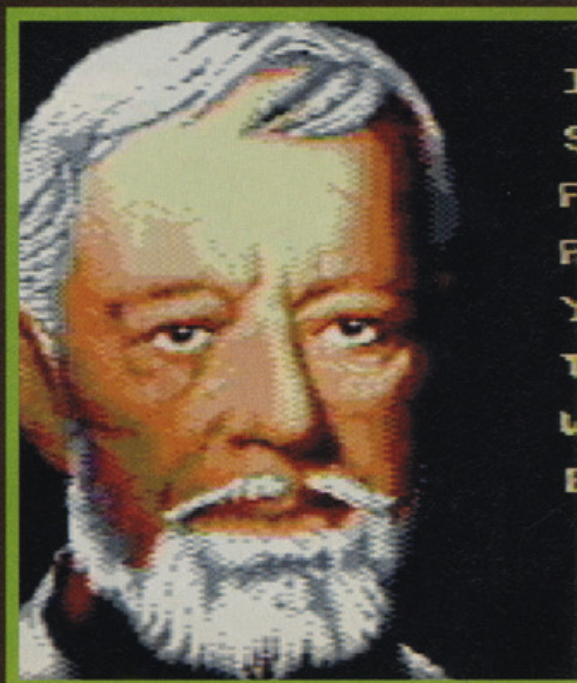
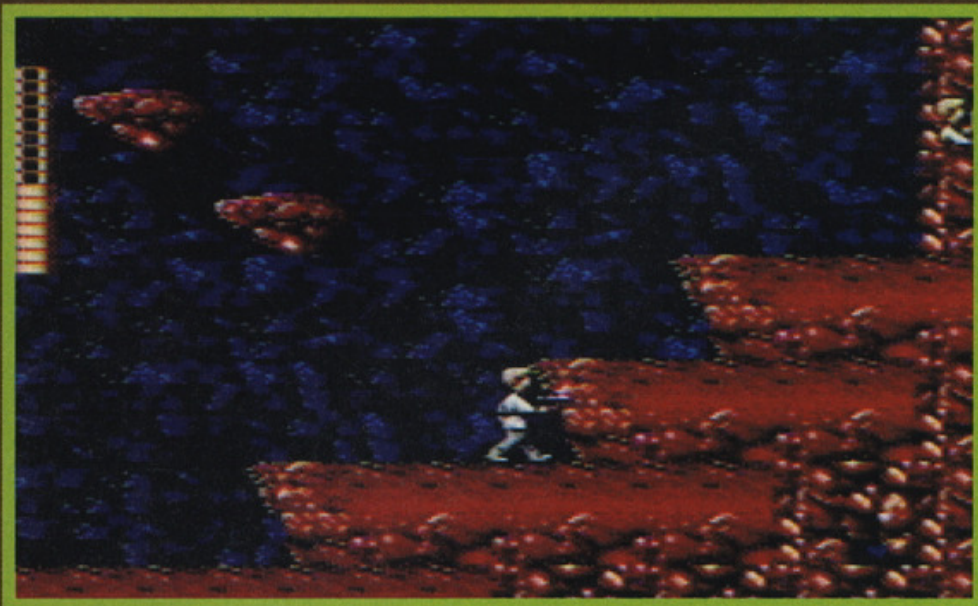
GAME GEAR I personaggi sono bellissimi e il gioco è immediato...

... Ma forse un po' di originalità in più non avrebbe guastato.

90

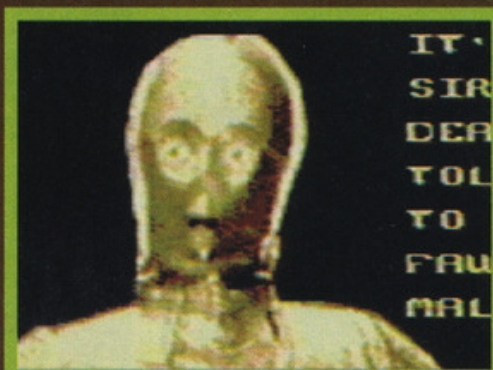
Muove il personaggio
• Salta
• Spara
• Pausa

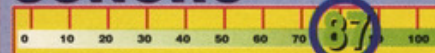
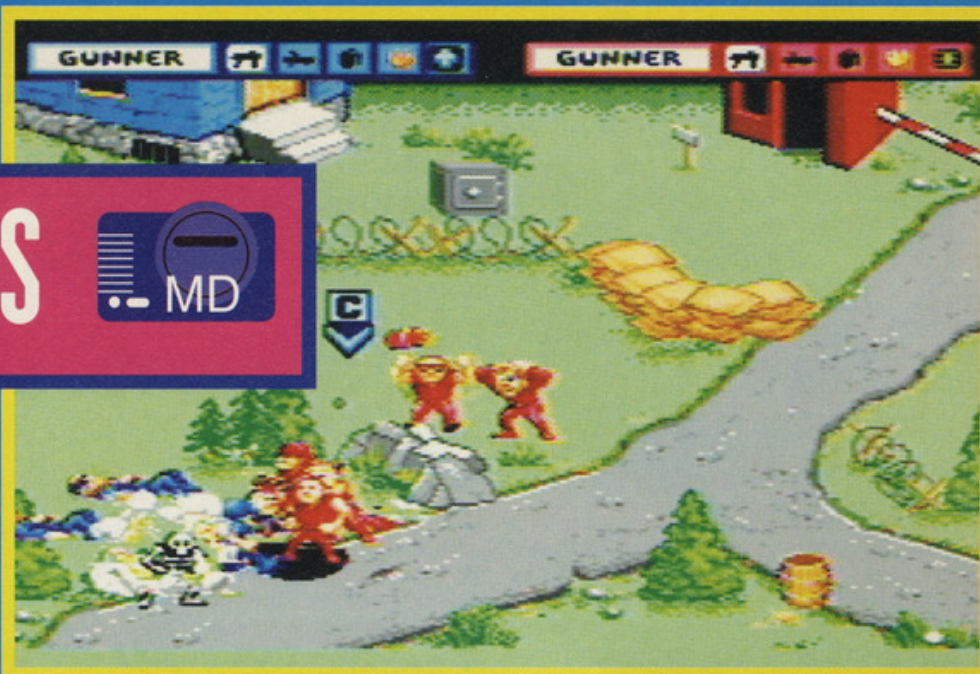
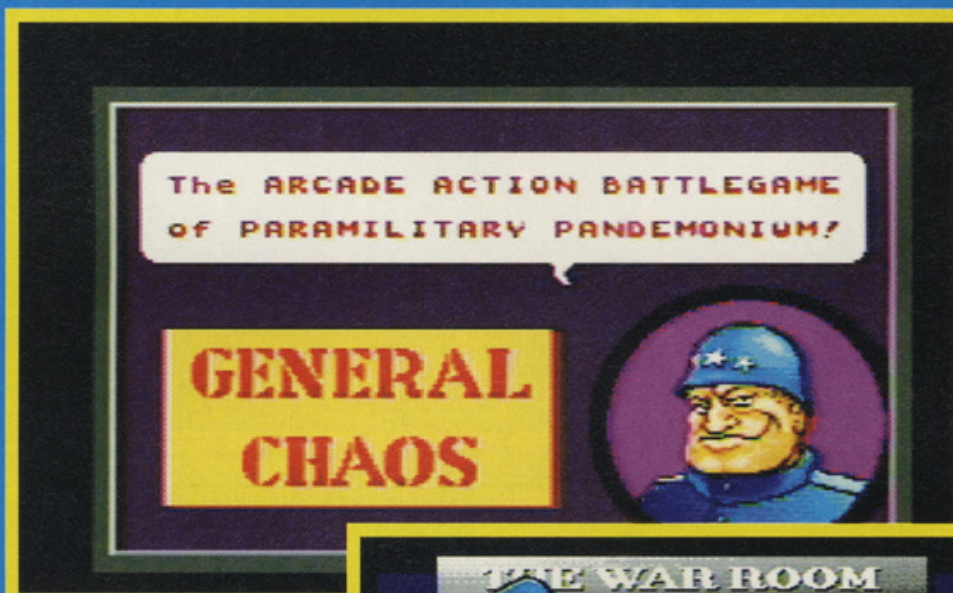
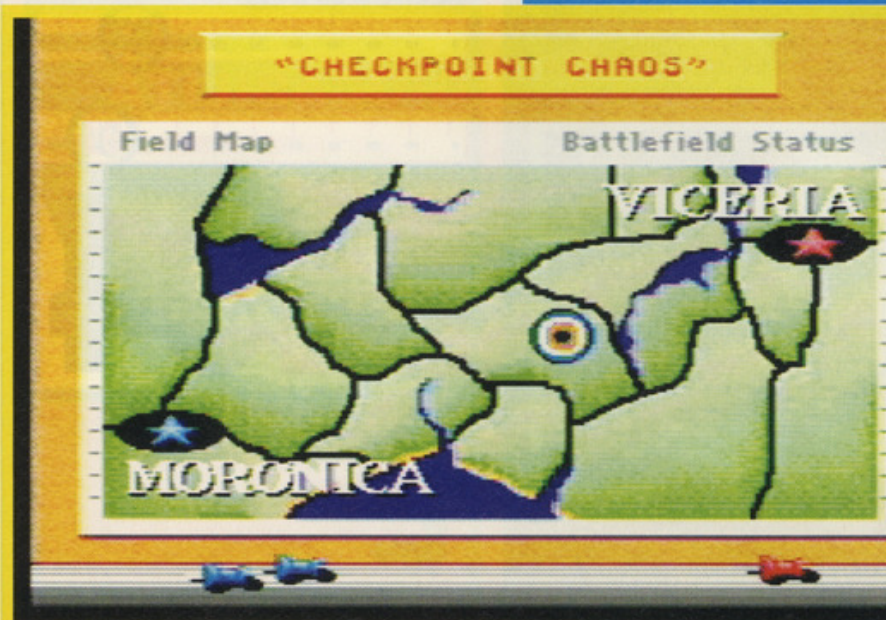
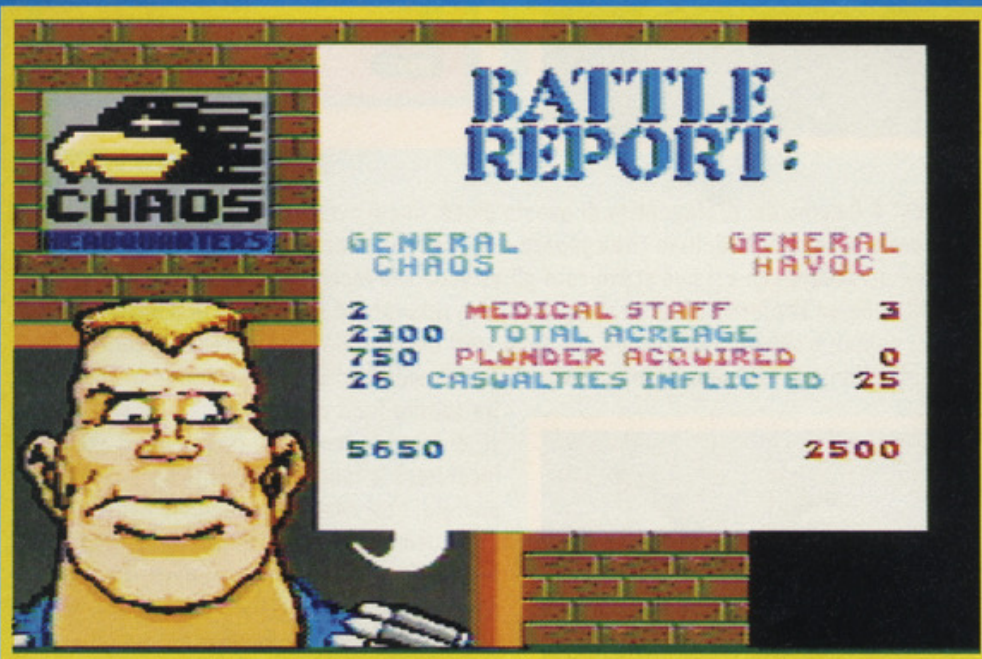
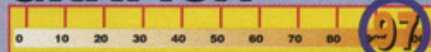
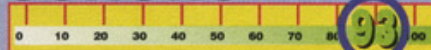
Erano tempi bui per la Vecchia Repubblica. L'Impero era riuscito a costruire una formidabile stazione spaziale di incredibile potenza, la Morte Nera, e la ribellione, colpendo da una base segreta, era riuscita a procurarsi i piani completi di progettazione di questa terribile arma di morte, sperando che celassero le informazioni necessarie alla sua distruzione... Questa è, in sintesi, la trama del primo film della trilogia di fantascienza più celebrata di tutti i tempi, vincitrice di numerosi premi oscar e principale motivo del successo di numerosi attori e registi come George Lucas e Harrison Ford.
Nel videogioco che, una volta inserita la cartuccia con mani trepidanti, vedrete girare sul vostro 8bit portatile di casa Sega, dovrete impersonare i vari personaggi del film e compiere delle missioni specifiche che si dividono nei vari (classici) livelli, con tanto di guardiani finali, bonus e power-up. La principessa Leila, tanto per cominciare, dovrà raggiungere R2D2 (in Italia C1P8, il barattolino fischiante) per registrare i piani rubati della Morta Nera; per far questo dovrà superare diversi livelli pieni di droidi nemici e di guardie imperiali; oppure Luke Skywalker, il giovane cavaliere Jedi, dovrà raggiungere il suo maestro e superare il mare delle dune con i Jawa e tutti i mostri annessi e connessi.
La giocabilità colpisce per la sua semplicità e immediatezza. Naturalmente la presenza di personaggi così famosi e simpatici completa una ricetta già composta da ingredienti "genuini". Da giocare! Nella versione Master System, invece (di una bellezza veramente incredibile: mai vista una grafica così su un MS), comincerete direttamente con Luke nel pianeta di dune, a bordo del vostro Landspeeder (cioè quella specie di macchina a cuscinetti d'aria): dovrete girare per il quadro principale ed entrare nelle caverne o nei vari edifici, scegliendo così direttamente l'ordine di livelli da risolvere.

Ecco la principessa Leia Organa, senatrice della Vecchia Repubblica e traditrice dell'impero, al comando dell'Alleanza Ribelle, che si aggira nei meandri della sua astronave attaccata da un soldato delle Truppe d'Assalto Imperiali.

Sempre la principessa Leia che salta da un livello delle piattaforme: ci sono degli ascensori che vi permetteranno di raggiungere stanze altrimenti inaccessibili.

Qui, invece, vediamo Luke Skywalker, figlio del Jedi Anakin Skywalker poi passato al lato oscuro e divenuto Dart Fener, che tenta di superare il mare di dune del suo pianeta natale Tatooine, per raggiungere "Ben" Obi Wan Kenobi.

Qui sopra vediamo Luke mentre sta esplorando una caverna, alla ricerca di bonus e power-up.

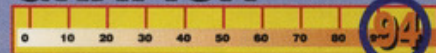
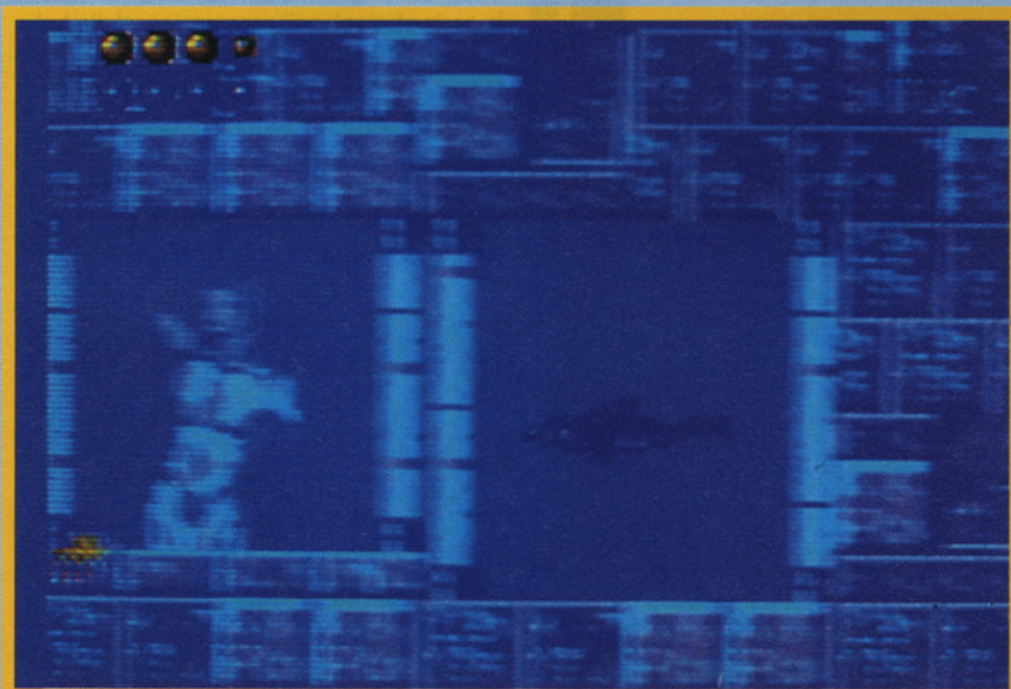
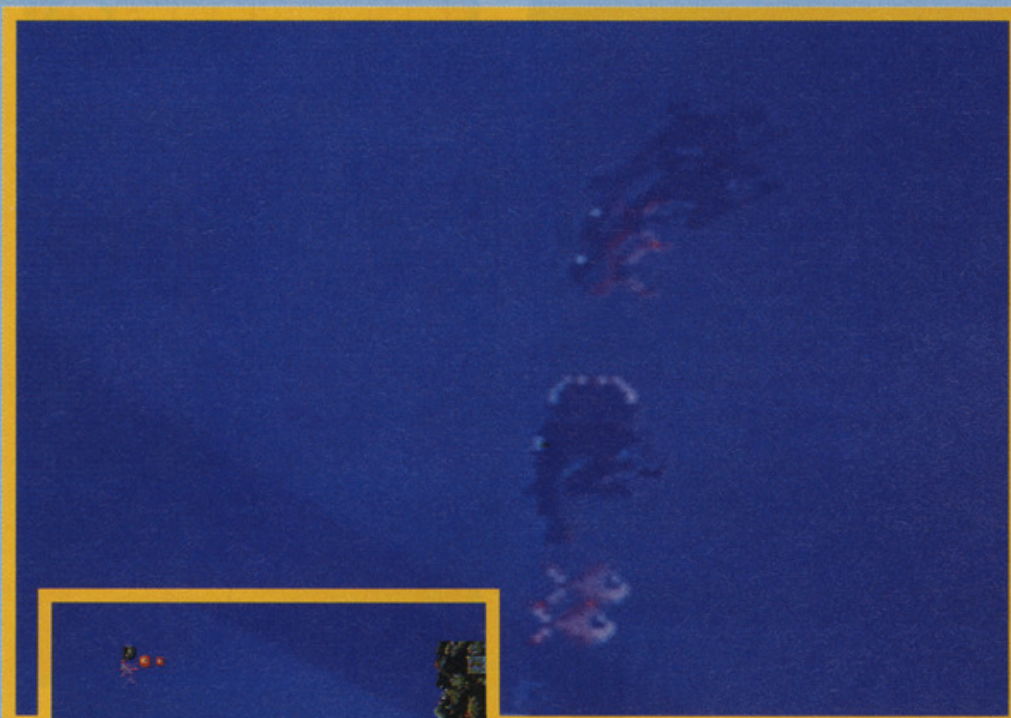
Potrete prima ritrovare il droide C1P8 catturato dai Jawa dentro il loro trasporto, o cercare Obi Wan Kenobi per farvi consegnare la Spada Laser di vostro padre o, ancora, potenziare il vostro blaster con dei bonus e dei power-up. Il gioco è bellissimo, sia graficamente che dal punto di vista sonoro, ed è giocabilissimo e immediato. Non deve assolutamente mancare nella vostra collezione, soprattutto se siete amanti dei giochi a piattaforme o della saga di Guerre Stellari.

Ecco lo schermo principale con il Landspeeder. Il bestione di fianco è un Bantha, una cavalcatura dei pericolosi sabbipodi.

In questo livello, invece, il nostro giovane Jedi sta cercando di recuperare il suo droide, rubato dai Jawa.

Il vecchio saggio qui a lato vi sta dicendo:"Ho qualcosa per te. Tuo padre mi chiese di darti questo al compimento di una certa età".

GENERAL CHAOS

L'Electronic Arts presenta un nuovo gioco divertente e coinvolgente in cui avrete la parte di un generale (il Generale Chaos, appunto) che deve, con le sue truppe, vincere dei terribili e cruentissimi scontri con gli uomini del nemico di sempre: il generale Havoc. Un gioco di guerra, dunque, anche se ironico e simpatico. Un gioco in cui lo scopo è quello di massacrare il nemico a colpi di arma da fuoco, di granate e bazooka. Potrebbe sembrare strano che l'Electronic Arts faccia uscire un gioco simile proprio in un momento in cui si stanno combattendo guerre così vicine a noi, ma non dimentichiamo che un gioco serve anche a questo: a sdrammatizzare una situazione cupa, e, perché no, anche a far capire che noi, la guerra, la facciamo solo con gli sprite. Comunque, il gioco è davvero divertente e realizzato con una grafica e un sonoro da far veramente spavento. I soldati a nostra disposizione (divisi in cinque tipi: i mitraglieri, i granatieri, i soldati armati di lanciafiamme, quelli armati con bazooka e gli artificieri), vengono comandati direttamente da un cursore che muovete sullo schermo con la croce direzionale. Potrete selezionare gli uomini e muoverli per tentare agguati o assalti o per difendere le postazioni. Gli scenari sono belli e vari (ben diciassette diversi livelli in cui scontrarsi) e i nemici intelligenti e ben disegnati.

Un gruppo di soldati di guardia lungo la linea di confine.

La schermata di introduzione: il generale Chaos dice:"Il gioco d'azione arcade di pandemonio paramilitare".

Sopra vediamo una battaglia in pieno svolgimento mentre, nelle foto sotto, un'immagine dell'addestramento delle truppe e i risultati della battaglia che ci vengono forniti, sotto forma di rapporto, da uno dei nostri soldati. Nelle ultime due foto in basso una sequenza della battaglia.

Inoltre quando un vostro "omino" entra in diretto contatto con un soldato avversario, la scena cambia e vi ritroverete immediatamente a prendere il controllo del vostro uomo in una sorta di divertente parodia di picchiaduro. Dovrete conquistare i vari territori della mappa, o scegliere e allenare i vostri uomini: la parte strategica di preparazione della battaglia, ovviamente, riveste una notevole importanza. Alla fine, uno dei soldati vi farà il resoconto completo con tutti i dati relativi allo scontro appena sostenuto.
È un gioco insolito che può sicuramente piacere, soprattutto a chi ama sia la strategia sia l'azione frenetica.

ECCO the DOLPHIN

GG

"Ecco" è il nome del protagonista di questo gioco, in cui avrete la possibilità di impersonare uno splendido delfino che sguazza nell'oceano, compiendo di tanto in tanto qualche acrobazia con cui può scavalcare gli ostacoli che incontra lungo il cammino. Il simpatico delfino ha un'impresa ardua da compiere: deve ritrovare la sua scuola (è il nome dei "gruppi" di delfini) e salvare i suoi simili che sono stati risucchiati da un incredibile vortice. Sarà costretto ad affrontare i numerosi pericoli: squali e pterodattili (che vi acchiappano al volo mentre saltate fuori dall'acqua). Ecco potrà cibarsi, di tanto in tanto, dei piccoli pesci che incontrerà in modo da ripristinare la propria energia, così come le perle delle ostriche; non dovrà mai dimenticarsi di prendere di tanto in tanto un po' d'ossigeno in superficie o nelle zone d'aria nel fondale marino, inoltre, dovrà colpire con le sue onde ultrasoniche gli enormi cristalli che celano le chiavi d'accesso ai livelli successivi, che gli forniranno delle semplici informazioni, oppure lo muniranno di invulnerabilità momentanea nei confronti dei nemici. Rimarrete impressionati anche voi da Ecco per la sua grafica, il suo sonoro (la colonna sonora e i suoni prodotti dai delfini hanno davvero dell'incredibile), per la velocità di animazione ma, soprattutto, per l'originalità del gioco.

Le immagini mostrano alcuni dei livelli di Ecco. Bellissimo quello della città sottomarina con colonne e statue in stile classico.

MORTAL KOMBAT

Ha furoreggiato su Super NES, Game Boy e Mega Drive e ora arriva anche sul portatile di casa Sega. Alla grande, oltretutto, dato che la grafica è veramente notevole, fedele all'originale e piena di animazioni e particolari. La Sega si è rifiutata (grazie al cielo) di modificare le versioni dei giochi per le sue console seguendo, non la politica della Nintendo, che ha, invece, censurato tutte le scene di sangue di questo violentissimo picchiaduro a "incontri". Sebbene all'inizio sembra che il gioco sia "censurato" come quello per Super NES e Game Boy, poi si scopre che grazie a un trucchetto è possibile far combattere Liu Kang, Sonya, Rayden e gli altri protagonisti con tutte le mosse finali e gli effetti speciali che hanno reso famoso questo picchiaduro al bar e in sala giochi. Peccato per le musiche e gli effetti sonori che, in effetti, sono un po' poveri: d'altra parte stiamo parlando di un Game Gear che, per quanto sia una splendida console portatile, deve pur avere qualche limite. Niente che comprometta, comunque, la bellezza e la giocabilità del titolo in questione, per cui niente paura e giù botte!

FAX

TITOLO	Mortal Kombat
CASA	Arena
GENERE	Picchiaduro
GIOCATORI	1-2

GRAFICA 94

SONORO 55

GIOCABILITÁ 75

Ottima grafica, animazioni veloci e una discreta giocabilità.

Pessimo sonoro.

90

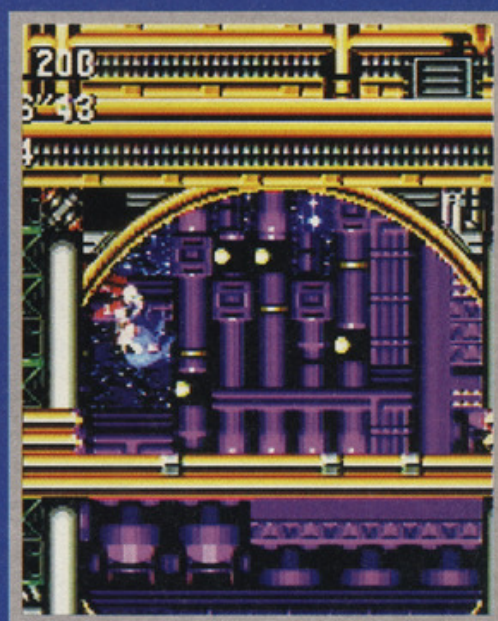
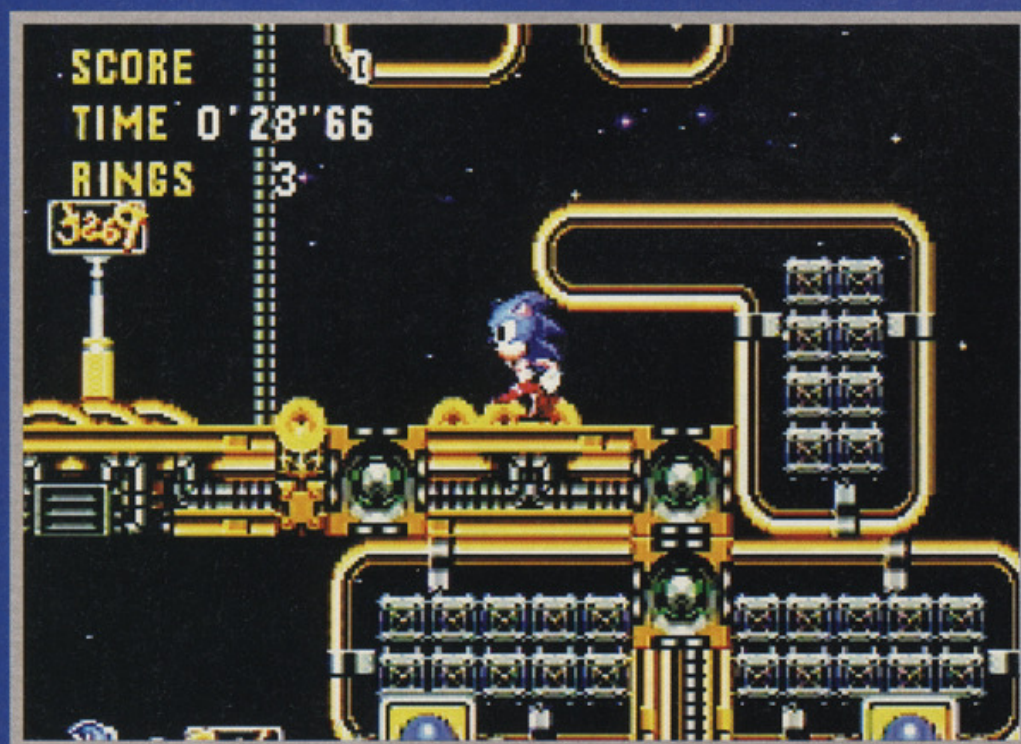
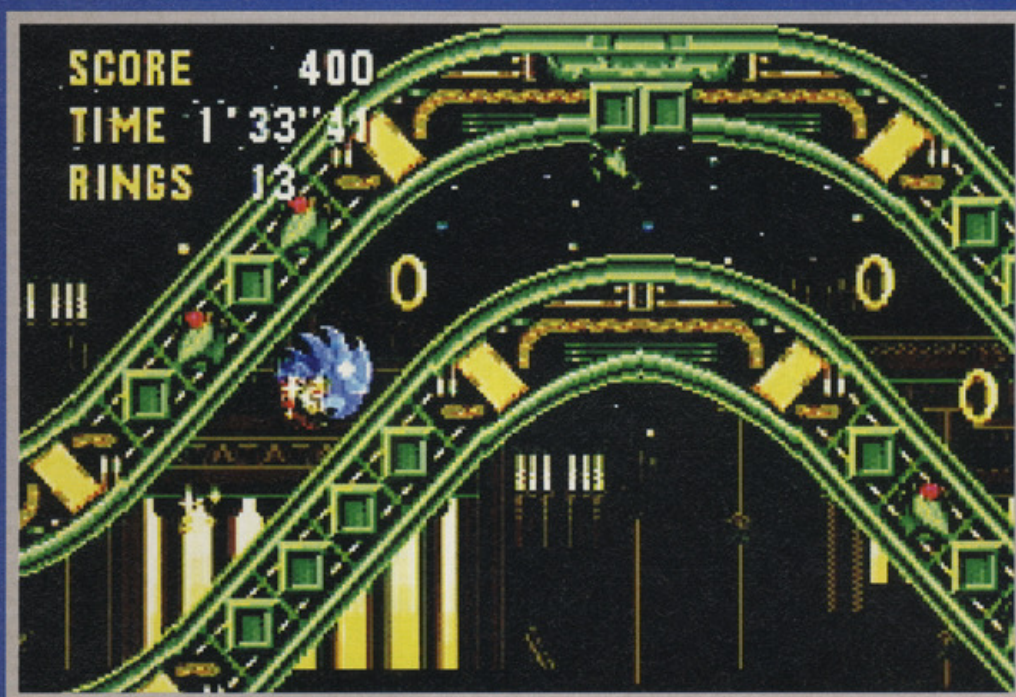
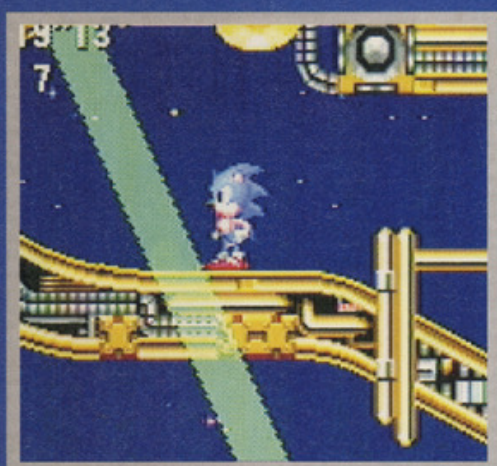
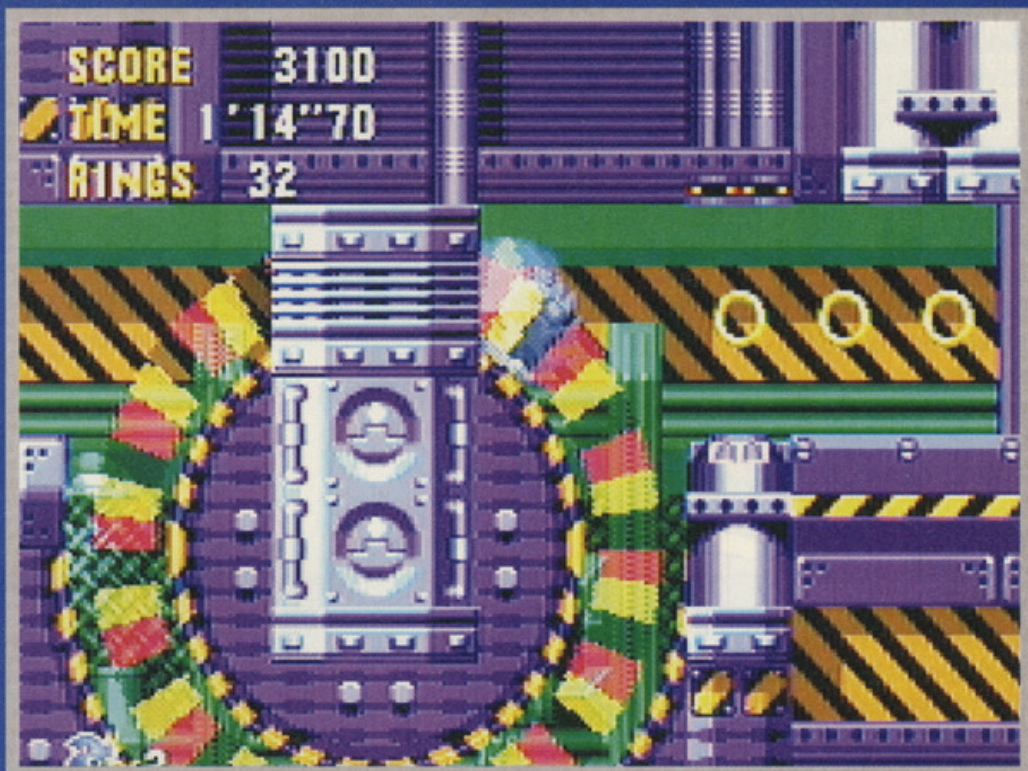
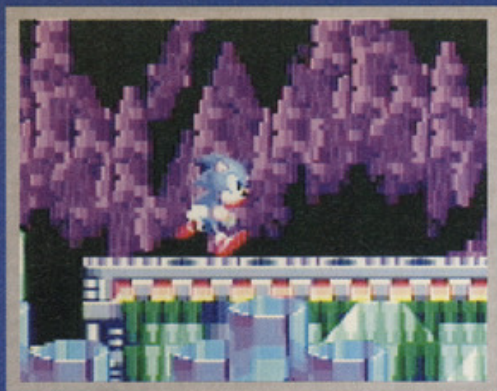
- Croce direzionale: Muove il combattente
- 1 Per tirare pugni
- 2 Per tirare calci
- START Per parare

Johnny Cage è un avversario temibile, il suo calcio-fulmine è una mossa davvero devastante. Al centro vediamo Sonya che sta pestando per bene Scorpion, mentre sotto è Cage che sta avendo la meglio.

SONIC CD

MCD

Se siete possessori orgogliosi di un bel Mega CD nero metallizzato con tutte le cromature al posto giusto, dovete assolutamente avere tra i vostri scaffali anche la confezione di questo gioco. Solo la confezione, però, perché il CD non riuscirete a toglierlo facilmente dal drive della macchina dopo averci dato un'occhiata.

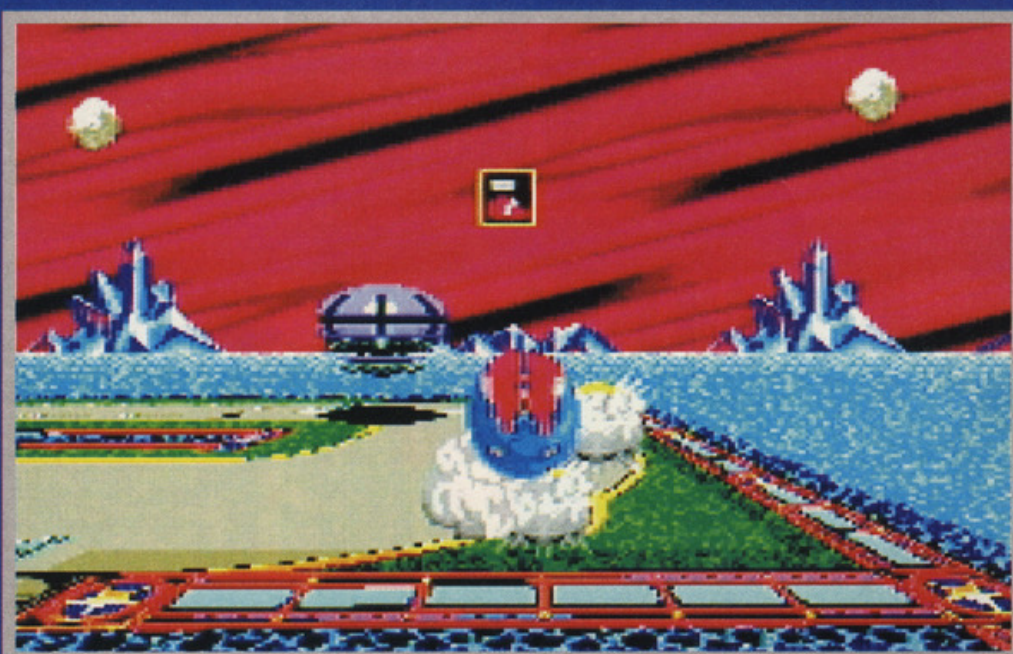
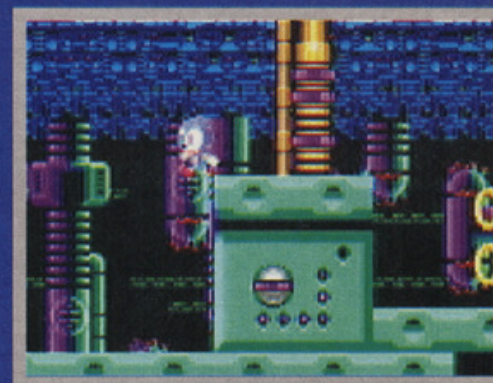
All'inizio vedrete un lungo cartone animato in Full Motion Video (cioè un'animazione completa, proprio come se fosse un film) accompagnato da una splendida musichetta che fa da tema conduttore all'interno di tutto il gioco. Dopo essere stati strabiliati dalla sua velocità, vi si presenterà lo schermo delle opzioni... Non perdete tempo! Cominciate subito a giocare! Questo capitolo digitale delle avventure di Sonic è veramente ben fatto e ricco di opportunità; il livello di difficoltà è davvero ben calibrato e viene aumentato progressivamente all'interno dei livelli. Cominciamo da Palmtree Panic, una zona a metà tra la giungla e una stazione tecnologica; continuiamo con Collision Chaos che certamente vi terrà impegnati già un po' di più; il terzo livello, Tidal Tempest è una zona sottomarina con dei bellissimi effetti; il quarto è Quartz Quadrant, pieno di piattafor-

Nelle foto in alto possiamo ammirare alcune immagini prese direttamente dall'introduzione animata in "full motion video". I livelli, foto sotto, sono veramente ben realizzati e coloratissimi, provare per credere.

In questa pagina alcune immagini prese dai vari livelli che dovrete superare prima di poter affrontare il vostro super nemico, Metal Sonic, e recuperare così la vostra bella. Gli sprite spno molto ben realizzati e animati molto velocemente.

me mobili e nastri trasportatori; poi c'è Wacky Workbench, e infine Stardust Speedway, in cui dovrete battere in corsa il vostro alter ego metallico agli ordini di Robotnik. Non è finita qui: manca ancora un livello, ma è talmente tosto che non vi vogliamo anticipare proprio nulla.

Anche per quanto riguarda i nemici, questo gioco è molto vario: passiamo dagli animali-robot controllati da Robotnik (formiche, farfalle, mantidi religiose, zanzare, scorpioni, scarabei, grilli, chiocciole, api, tarli e chi più ne ha più ne metta) alle creazioni meccaniche più strampalate, fino a Robotnik stesso... Anche se il nemico per eccellenza è proprio lui: Metal Sonic... Un androide costruito a vostra immagine e somiglianza, che vola a mezz'aria grazie a grossi reattori fantascientifici.

L'opzione più divertente e innovativa in assoluto, comunque, di Sonic CD rispetto agli altri capitoli della serie,

è un livello bonus veramente esaltante: vedrete Sonic da dietro lo schermo e non di fianco, in visuale "soggettiva" (come, cioè, se foste voi a correre fra le piattaforme), e dovrete percorrere in un circuito cercando di colpire le astronavi aliene sopra di voi. Se riuscirete ad abbatterle tutte entro un certo limite di tempo vincerete una caterva di punti! Un'altra opzione interessante è costituita da certe colonnine che, una volta oltrepassate, vi permettono di viaggiare nel tempo, aumentando la velocità al punto tale da poter arrivare nel passato o nel futuro. In questo caso, la grafica del livello cambierà completamente e i colori saranno del tutto sfalsati, dandovi l'impressione di essere quasi su un altro pianeta. Potete rigiocare ogni livello che avete già superato e salvare la vostra posizione all'interno del gioco sulla RAM del Mega CD. Che volete di più? Forza, uscite a comprarlo e poi fateci sapere!

Qui sopra e sotto, potete vedere alcune immagini del livello bonus.

Nel livello bonus dovrete correre saltando gli ostacoli e cercando di distruggere in volo gli ufo entro un tempo massimo.
Nell'immagine qui sotto il passaggio di fine livello con il tabellone che riproduce la faccia di Sonic.

MICK&MACK GLOBAL GLADIATORS

GG

In alto vediamo Mick alle prese con un mostro di melma.
Qui di fianco: come potete vedere l'ambientazione non è delle più salubri.
Sotto Mick è saltato sull'albero per raccogliere un po' di bonus.

Se vi piacciono giochi a piattaforme dove bisogna correre su e giù, a destra e a manca, Global Gladiators è quello che fa per voi. L'obiettivo principale è di raccogliere i vari archetti sparsi qua e là nello schermo (tra l'altro, simbolo di un noto fast-food, sponsor del gioco) e solo dopo una certa quantità, potrete presentarvi all'uscita e passare al livello successivo, il tutto in un certo limite di tempo; se invece ne raccoglierete un numero superiore, avrete il diritto ad accedere a un livello bonus.

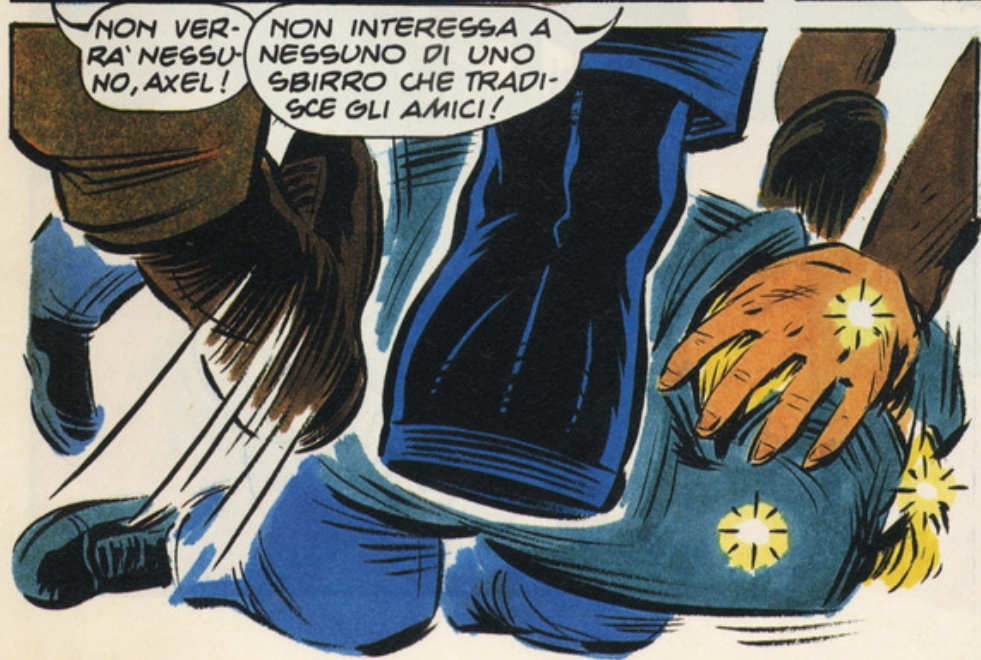
Tutto qua vi chiederete? Beh, no! A complicarvi la vita, come al solito, ci sono sempre gli antipatici mostriciattoli (ce n'è proprio per tutti i gusti! Uccellacci assassini, macchine sparamelma, mostri di fanghiglia e altre amenità di questo tipo, frutto del super-inquinamento) e per sconfiggerli siete dotati di uno strano fucile che spara una fanghiglia rossastra! La caratteristica più simpatica è il fatto che ogni livello è totalmente diverso dagli altri, sia come ambientazione sia per i mostri; ciò vi impedirà sicuramente di annoiarvi, sarete invece spinti a continuare per vedere quali altre sorprese vi aspettano, e il divertimento non verrà a mancare! Per quanto riguarda le opzioni avete la possibilità di scegliere se vestire i panni di Mick o Mack (fra parentesi è puramente una questione estetica poiché i due personaggi non differiscono fra loro assolutamente) e l'opportunità di sentire la musica o gli effetti sonori. Non vi resta che tuffarvi in questo platform-game e scoprirne i suoi mondi: non possiamo far altro che augurarvi buona fortuna: la missione di ripulire il mondo dall'inqunamento non è certo un'impresa facile!

IN UN QUARTIERE DI PERIFERIA, AXEL STONE CHIAMA LA CENTRALE...
STONE A CENTRALE. PER LA RICHIESTA DI INTERVENTO IN FINCH ALLEY...
MA QUI SEMBRA TUTTO A POSTO!
NUOVA SERIE
STREETS OF RAGE
STATE A SENTIRE, GENTE! E' LA POLIZIA!
INUTILE NASCONDERSI...
FRA UN ATTIMO QUI SARA' ZEPPO DI SBIRRI!
ERA MEGLIO SE NON FOSSI VENUTO, SBIRRO!

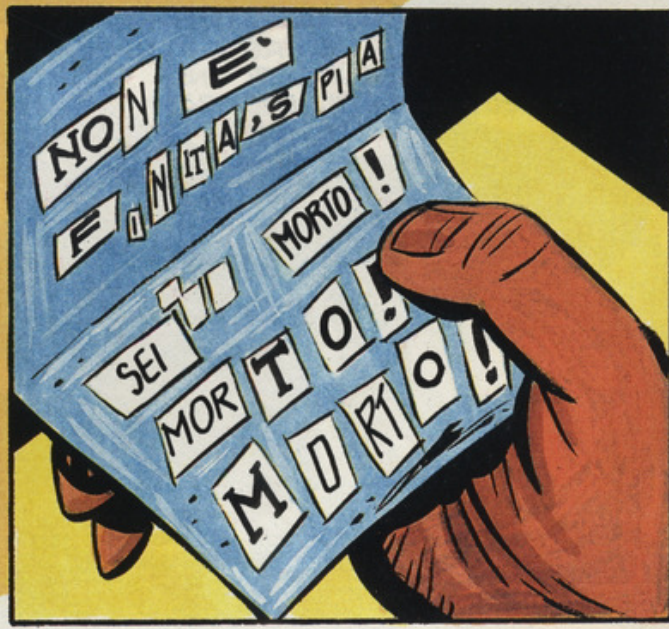
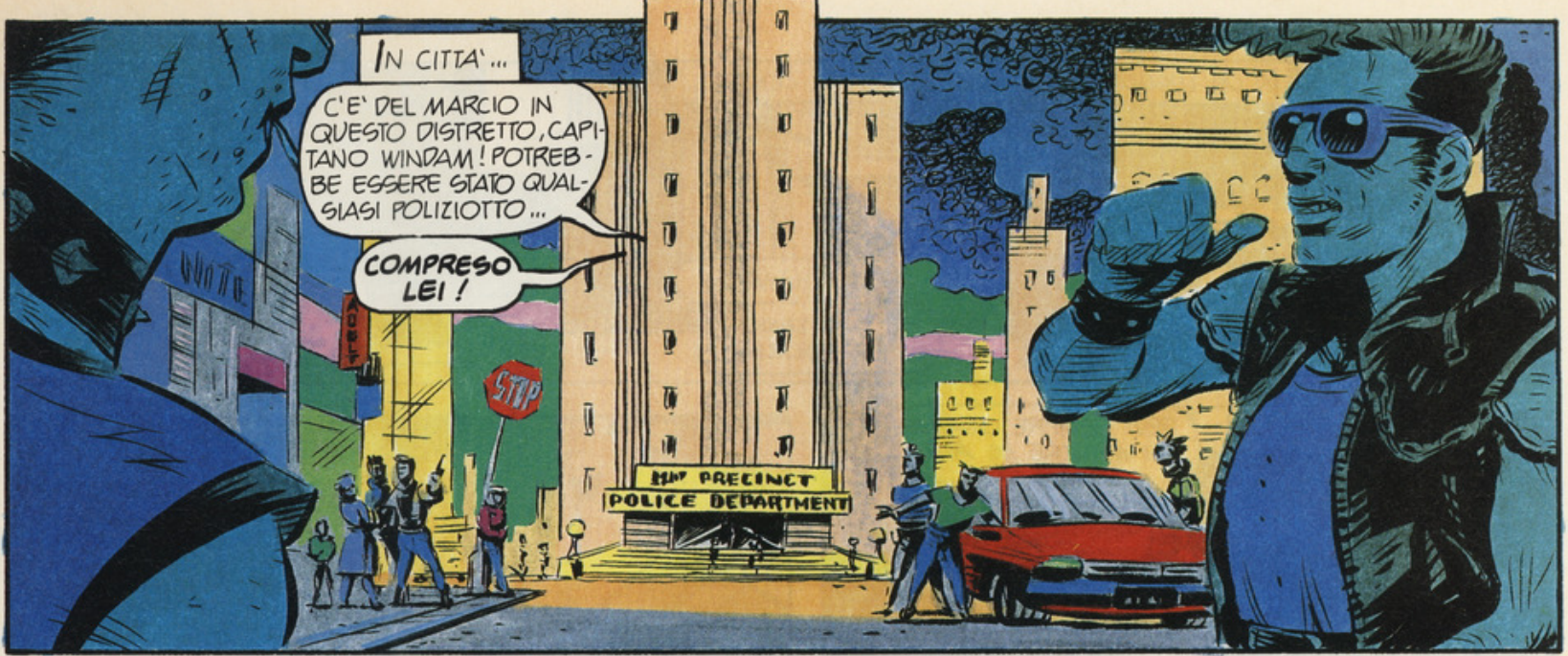
PERCHE' NON TE NE ANDRAI TUTTO INTERO!
UNGH!

SISTE-MALO!

QUI E' AXEL STONE!... DOVE SONO I RINFORZI?
OOOF!

PRENDE-TELO!
DOVE DIAVOLO SONO I RINFORZI, CENTRALE?

NON VERRA' NESSUNO, AXEL!
NON INTERESSA A NESSUNO DI UNO SBIRRO CHE TRADISCE GLI AMICI!

SEMISVENUTO, AXEL RICONOSCE LE VOCI ...
AMICI?
QUELLI ERANO POLIZIOTTI!

PIU' TARDI...
E' STATO FORTUNATO A USCIRNE VIVO!
CHI L'HA PESTATO, L'HA CONCIATO PROPRIO MALE! MA CON UN PO' DI FORTUNA
...CREDO PROPRIO CHE SE LA CAVERA'!
OH, MAX... CO-S'HANNO FATTO AL POVERO AXEL?
NON LO SO PROPRIO! UN PE-SCATORE L'HA RI-PESCATO NEL FIU-ME! ERA MEZZO MORTO!
AGENTE FIELDING! FORSE E' IMPORTAN-TE... QUESTO GLIEL' HAN-NO TROVATO ADDOS-SO!
NON E' FINITA, SPIA
SEI MORTO!
MORTO! MORTO!

CE NE ANDIAMO!

MAX! BLAZE! CHE DIAVOLO FATE?

SE SOLO APRITE LA BOCCA CON LA STAMPA IO...

VA' AL DIAVOLO!

E **ADESSO** CHE SI FA?

DIAMO LA CACCIA A QUEI POLIZIOTTI CHE QUASI FACEVANO FUORI AXEL! E DOBBIAMO FARE TUTTO **DA SOLI!**

PRIMA TAPPA... **L'ARMERIA!** CI SERVE UN PO' DI MATERIALE!

CHE C'E', WINDAM? DEVI SEMPRE CHIAMARMI MENTRE MI ALLENO?

COSA? MI CHIAMI A CASA PER DIRMI CHE DUE AGENTI SI SONO DIMESSI?

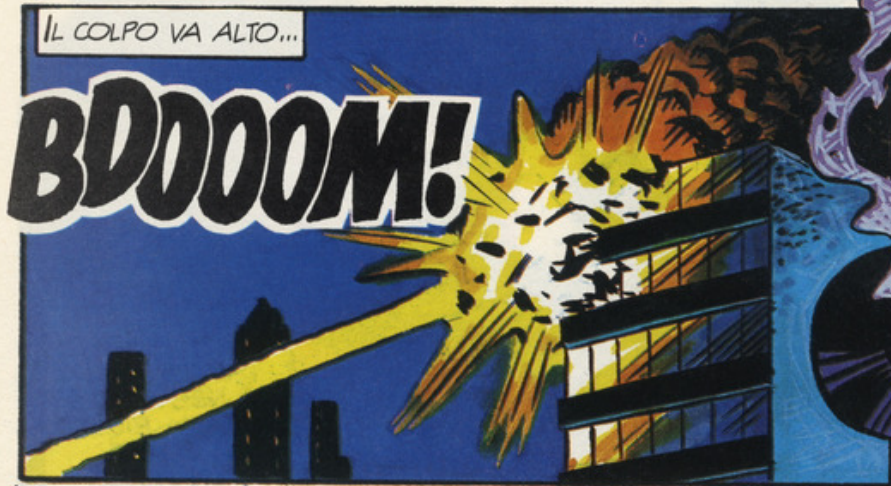
MA NO, SIGNORE! NON SONO DUE AGENTI QUALSIASI! STO PARLANDO DI **BLAZE FIELDING** E **MAX HATCHET**...

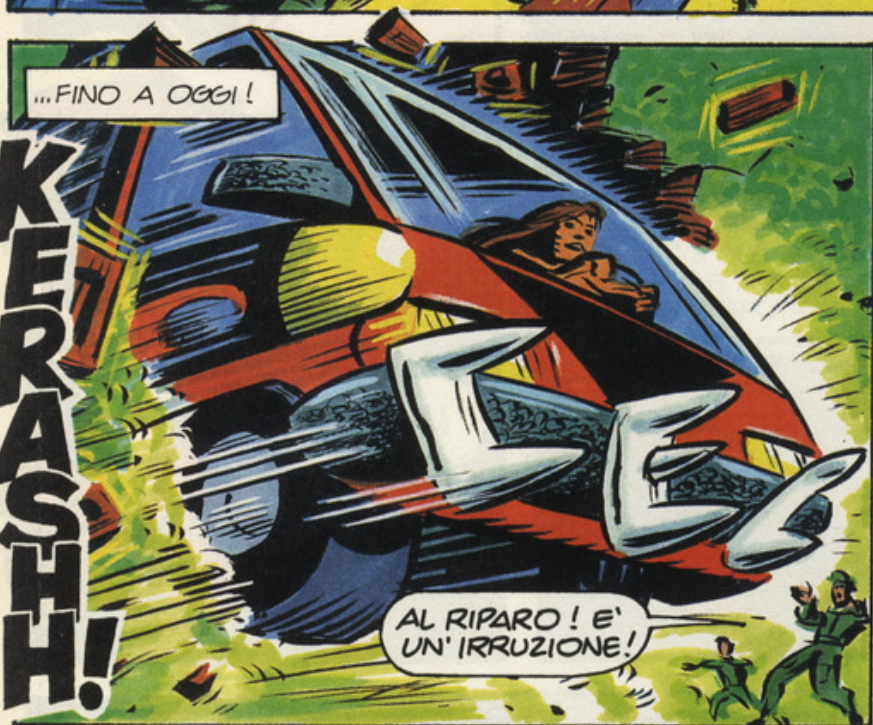
BLAZE E MAX? PERCHE' NON L'HAI DETTO PRIMA?

LA QUESTIONE CAMBIA!

E' UN FATTO **PERSONALE!**

LA CITTA' E' SOFFOCATA DALLA CORRUZIONE...
KEN'S KORNER SHOP
AH! AH! AH! BRUCIA, CITTA'!
IL CRIMINE DILAGA E NULLA E NESSUNO SEMBRA RIUSCIR A PORRE UN FRENO!
SONO SEI MESI CHE NON PAGHI LA PROTEZIONE, NONNO...
KEN
NON VI POSSO PAGARE, RAGAZZI! RIESCO A MALAPENA A CAMPARE!
EHI...DA DOVE SBUCA QUELLA MACCHINA?
FORSE SONO GLI SBIRRI, ZIGGY! MEGLIO FILARE!
NON DIRE SCEMENZE! LI PAGHIAMO BENE PER GIRARE ALLA LARGA!
DAI, BANANA! FALLI FUORI CON IL BAZOOKA!
TRANQUILLO!

URK!
POOOM!
ATTENTO!
IL COLPO VA ALTO...
BDOOOM!
COSA CAVOLO FAI, BANANA, PER UN PELO MI...
L'HANNO BECCATO!
AH... MA CHE COSA...
GIU' LA TESTA!
ZIGGY! ATTENTO!
MAX, OCCHIO A QUELLO CON L'AUTOMATICA...
STAMMI LONTANO, CAPITO?
SIPARIO!
AAARK!

TI OCCUPI TU DI LORO, BLAZE ?
SI'! MI CI VUOLE UN PO' DI **MOVIMENTO**!
STA' INDIETRO, PUPA! NON UN **ALTRO PASSO**!

"LA CASSAFORTE"!
COSÌ ERA CHIAMATA LA BASE DI TUTTI GLI AFFARI PIÙ SPORCHI E DI TUTTI I TRAFFICI ILLECITI!
TUTTI LO SAPEVANO, MA NESSUNO AVEVA MAI OSATO INTERVENIRE ...
...FINO A OGGI!
KERASHH!
AL RIPARO! E' UN'IRRUZIONE!
HO UN MESSAGGIO PER VOI, CAROGNE...
OCCHIO ALLA PELLE!
DANGER FLAMMABLE
NO SMOKING
BLAZE, BUTTATI CONTRO!
PRONTI A SALTAR FUORI!

INCREDIBILE!
LA NOSTRA BASE E' STATA DISTRUTTA!
TUTTO IN FUMO!

MI CREDA, **MISTER HAWK** ...NON C'E' STATO NIENTE DA FARE!
HANNO FATTO SALTARE TUTTO! SONO APPENA RIUSCITO A SALVARMI LA PELLE!

PER LA SUA VENDETTA, MISTER HAWK DECIDE DI ASSOLDARE ...
... DUE KILLER INFALLIBILI : I NINJA ! L'ORDINE E'...
PRENDETE MAX HATCHET ! VIVO O MORTO !
IL SUO MIGLIORE AMICO, AXEL, E' STATO QUASI FATTO FUORI !
IN UN AGGUATO ORGANIZZATO DA ALCUNI COLLEGHI DEL SUO STESSO DISTRETTO !
MAX E' IL PROSSIMO !

NINJA !

I SENSI AFFINATI AL MASSIMO...

I MUSCOLI PRONTI A SCATTARE ... LO SGUARDO GELIDO...

CHKK!

CHKK!

I RIFLESSI TESI AL MINIMO MOVIMENTO...

TROPPO TARDI!

AARK!

MISSIONE COMPIUTA! HAWK SARA' SODDISFATTO!

E'ANDATO!

NON TI PREOCCUPARE, BLAZE! NON SEI SOLA! IN GIRO CI SONO ANCORA DEI BUONI POLIZIOTTI ...
GENTE A CUI TU STAI A CUORE!

NON RACCONTARE STORIE, MURPHY!

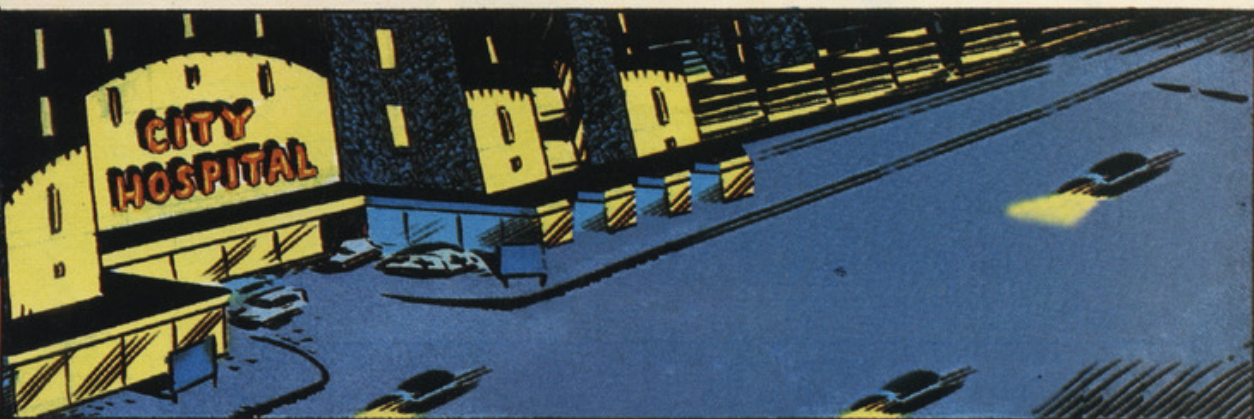
LO SAI ANCHE TU CHE IL DIPARTIMENTO E' MARCIO!
TUTTA LA CITTA' E' MARCIA! E SE TU FOSSI UN UOMO, FARESTI DI TUTTO PER AIUTARCI A RIPULIRLA!
POLICE

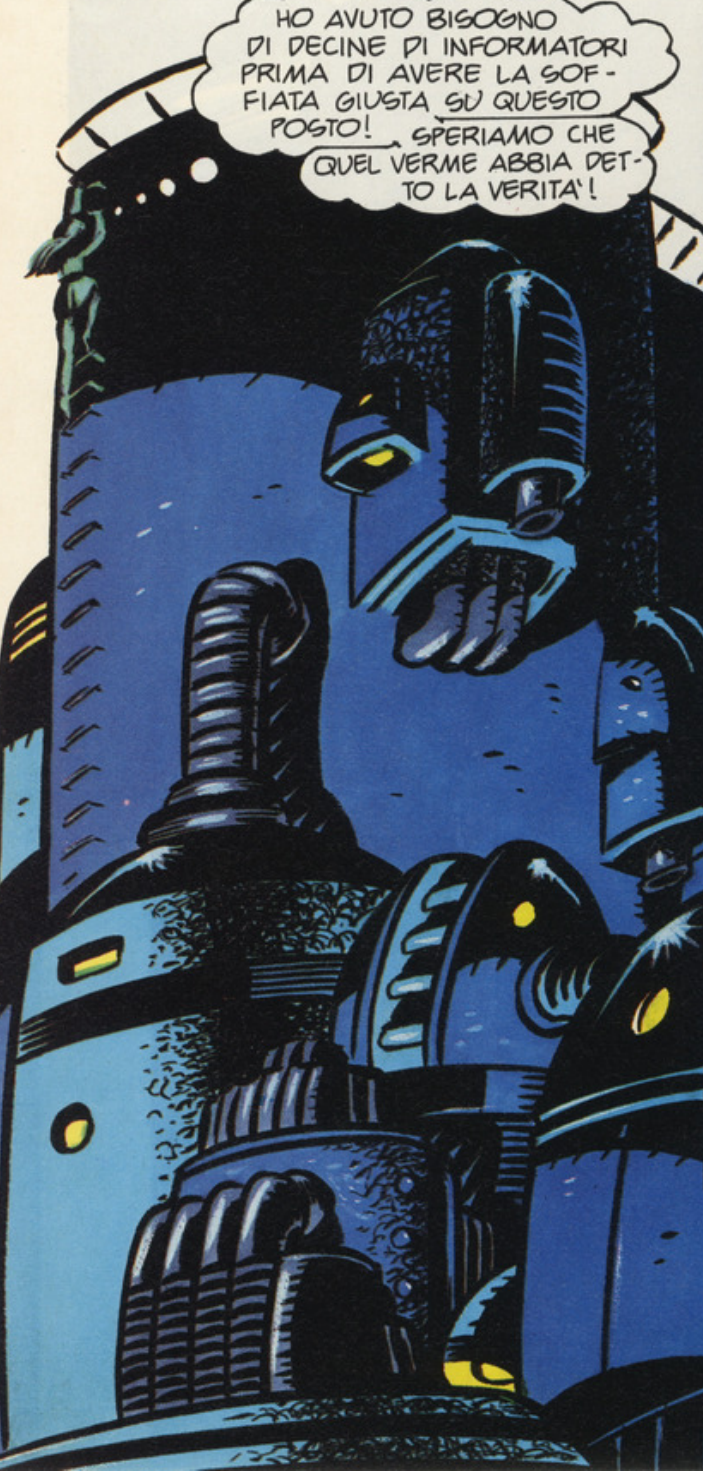
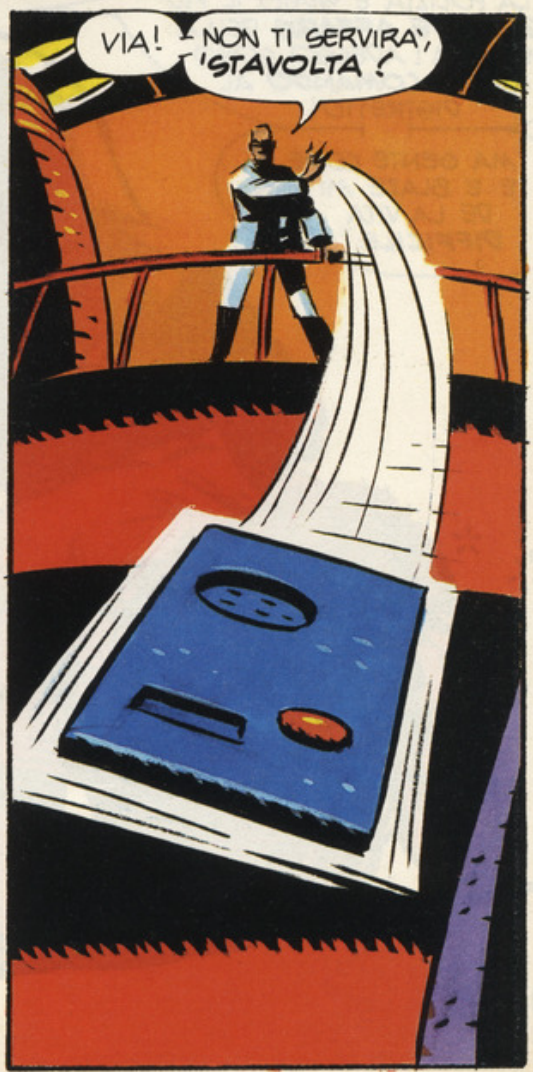
NON E' COSI' SEMPLICE, BLAZE!
IO VORREI AIUTARTI, MA NON POSSO LASCIARE IL LAVORO... NON CREDO SIA GIUSTO!

PERO' POSSO DARTI UNA MANO SE SEI NEI GUAI: PRENDI QUESTO!
SE HAI BISOGNO D'AIUTO, SCHIACCIA IL BOTTONE E IO VERRO' DA TE!

SI'... BENE!
GRAZIE, MURPHY!

EHI, MAX... SVEGLIA, BELLO! I NINJA T' HANNO SOLO ADDORMENTATO!
NON AVERE PAURA... CI SERVI VIVO... PER IL MOMENTO!
UNIT 7
UNIT 7
HAWK!
CONTENTO DI VEDERMI, EH? NE E' PASSATO DEL TEMPO!
SONO PASSATI QUASI CINQUE ANNI DA QUANDO M'HAI DENUNCIATO!
DA QUANDO HAI FATTO SBATTERE IL TUO **VECCHIO COLLEGA** FUORI DAL CORPO DI POLIZIA!
TI SAPEVO IN SUD AMERICA, HAWK! MA AVREI DOVUTO IMMAGINARLO CHE C'ERI TU DIETRO TUTTA QUESTA MALAVITA!
PAROLE CORAGGIOSE, MA SE FOSSI IN TE FAREI MOLTA ATTENZIONE...
"...PER EVITARE DI FARE LA FINE DEI TUOI AMICI!"
IN OSPEDALE, FRATTANTO...

MENTRE PER LE STRADE DELLA CITTA' IL CAOS CONTINUA FRENETICO...
CITY HOSPITAL
...PRENDE FORMA ANCHE LA VENDETTA DI MISTER HAWK!

FERMO! SONO ARMATO!
AMMAZZA QUELLO NEL LETTO!
A QUESTO SBIRRO CI PENSO IO!
KKRASH!
HAWK VUOLE LA TESTA!
HA DETTO CHE PAGA SOLO SE GLI PORTIAMO LA TESTA DEL POLIZIOTTO FERITO!
CI SARA' QUALCHE SCHIZZO!

INTANTO...
FORZA, CHE ASPETTI, HAWK!
PERCHE' NON M'AMMAZZI E LA FACCIAMO FINITA?
ANDIAMO, MAX... MI CONOSCI BENE, NO? TI DEVO QUALCOSA PER TUTTI GLI ANNI PASSATI INSIEME AL DISTRETTO!
HO AVUTO BISOGNO DI DECINE DI INFORMATORI PRIMA DI AVERE LA SOFFIATA GIUSTA SU QUESTO POSTO!
SPERIAMO CHE QUEL VERME ABBIA DETTO LA VERITA'!
MI PARE DI VEDERE MAX LEGATO A UNA SEDIA, MA E' TROPPO LONTANO...
SARA' MEGLIO CHIAMARE MURPHY E TENTARE UN' IRRUZIONE!
UNISCITI ALLA FESTA, BELLA!

EHI... MISTER HAWK! GUARDI CHI HO BECCATO SUL TETTO!
BLAZE!
NON PREOCCUPARTI, MAX! QUESTI SIGNORI NON FANNO DEL MALE ALLE DONNE!
NESSUNO TI HA INTERPELLATO, **SIGNORA FIELDING!**
UNGHHHH!

SEI UN VIGLIACCO, HAWK! UN VIGLIACCO!

SLEGAMI E COMBATTI DA UOMO!
NON INSULTARE LA MIA INTELLIGENZA...
NON E' PER VENDETTA...
...CHE TI DEVO AMMAZZARE, MA' PER NECESSITA'!

QUALCHE SBIRRO ONESTO E' FINITO TRA LE RUOTE...
...DELLA MIA OPERAZIONE!

ESSERE SBATTUTO FUORI DALLA POLIZIA E' STATO IL PIU' GRANDE AFFARE DELLA MIA VITA! ADESSO SONO IO CHE COMANDO AL DISTRETTO!
MA GENTE COME TE E BLAZE MI RENDE LA VITA DIFFICILE!

NO, HAWK!
PRENDI ME! LASCIA BLAZE!

BANG, BANG, BANG! BLAZE ...
E POI E' TUTTO FINITO!

BWWAMM!
AAARGHH!
AAAIIIEEE!
IL GIOCO E' FINITO, HAWK! SEI MORTO!
NO! NON PUO' ESSERE, TU... TU SEI MORTO!
HO MANDATO I MIEI MIGLIORI NINJA ASSASSINI!
I NINJA ME LI FACCIO A COLAZIONE, IO!
AXEL STONE E' RITORNATO!

SIETE IN **ARRESTO**, BUFFONI!

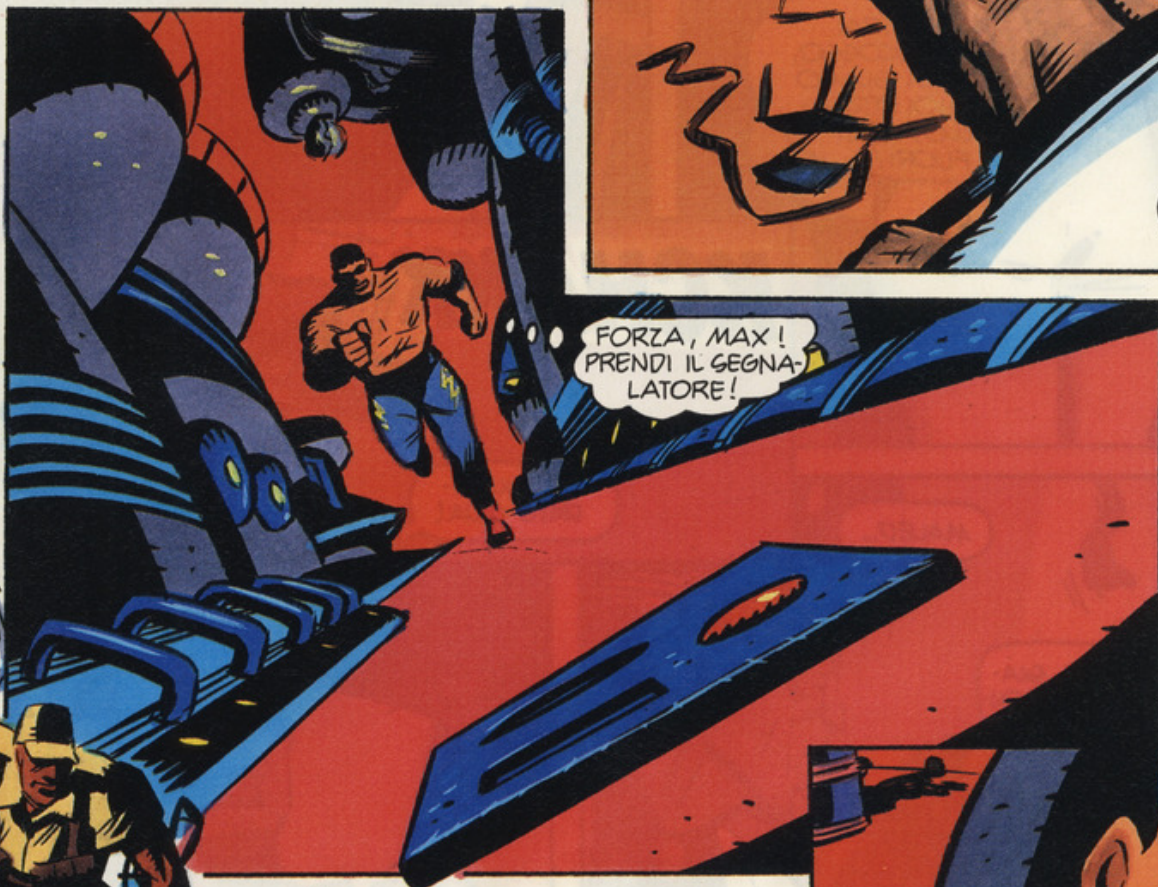
POTETE **MORIRE** IN SI-LENZIO!

BEL COLPO, AXEL! MA NON ERI IN OSPEDALE?

DATECI DENTRO! SONO SOLO IN DUE, QUEI BASTARDI! MUOVETEVI!

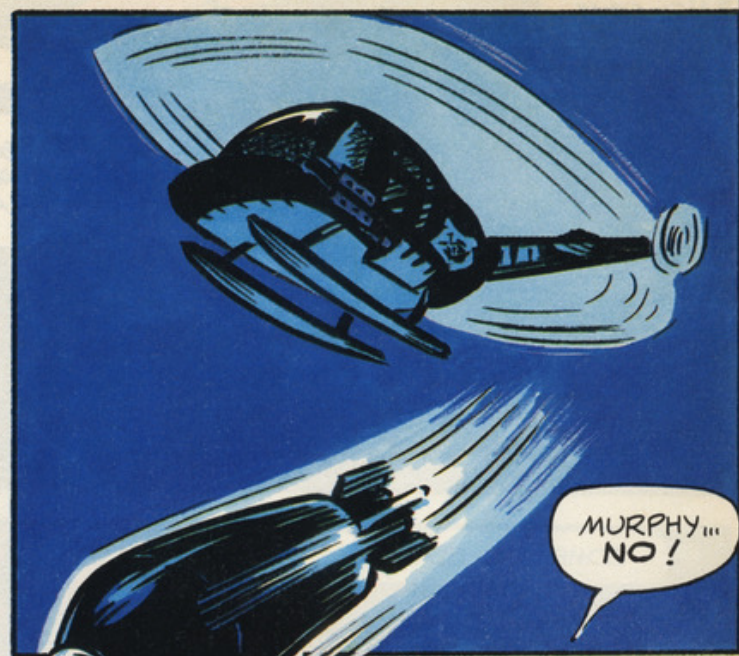
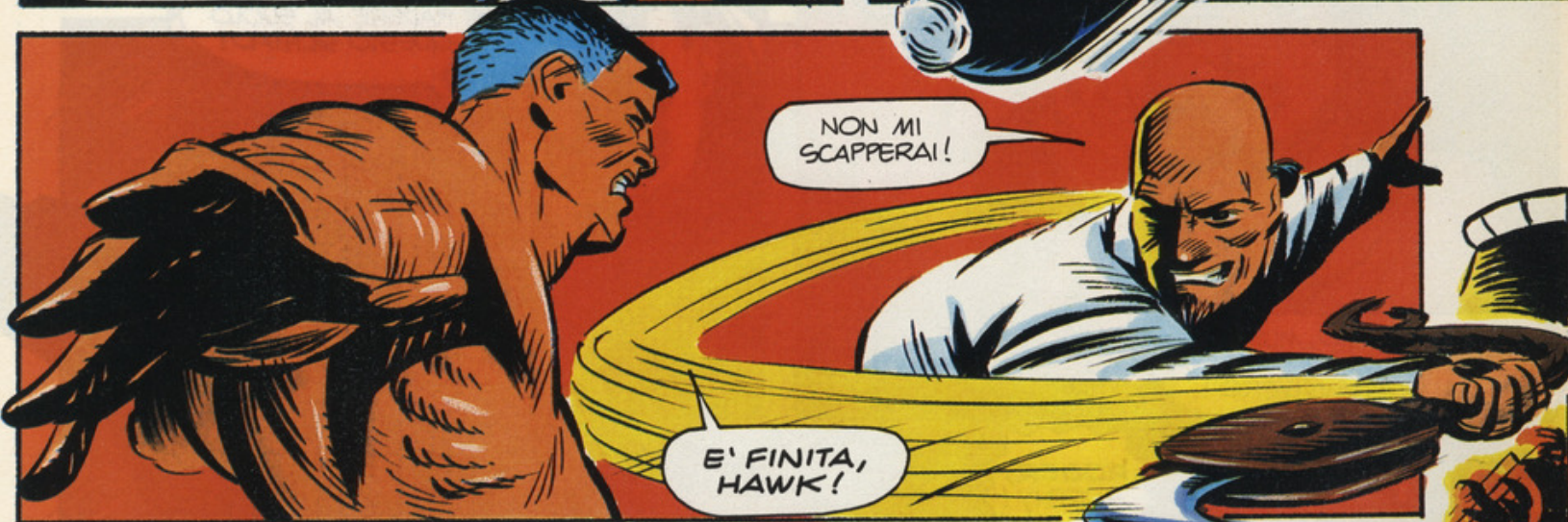
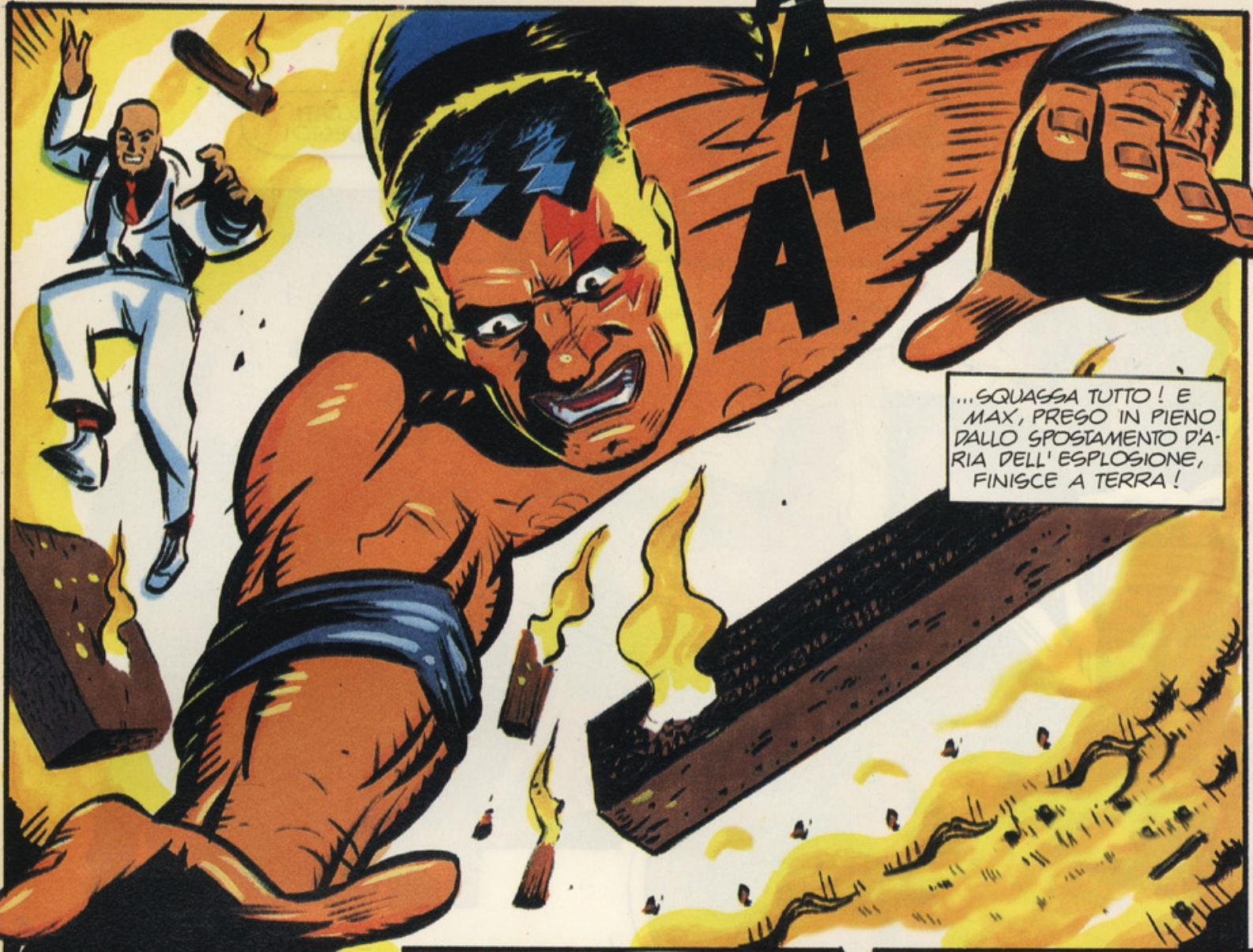
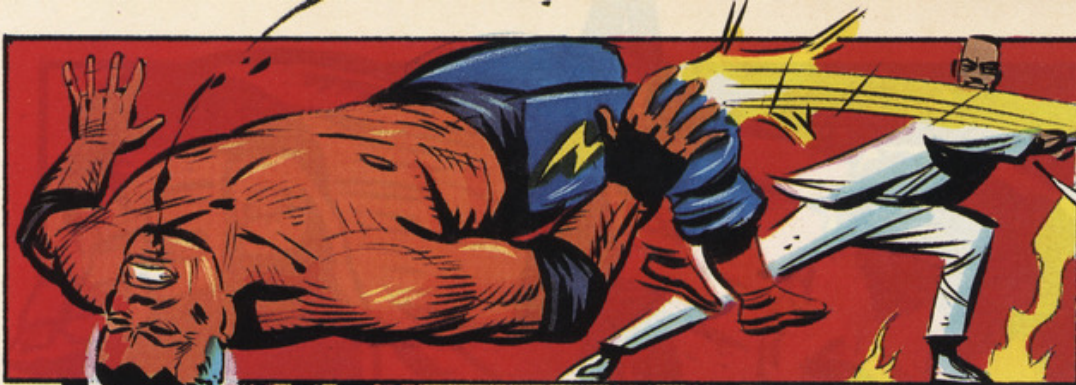
HAWK! GUARDA!
L' ALTRO SI E' BUTTATO GIU'!

SPARATE!
FORMATE UN CERCHIO! CIRCONDATE STONE E LA RAGAZZA!

EHI! E'...
SCAPPATO!

FORZA, MAX! PRENDI IL SEGNALATORE!
VOI DUE! CON ME!
SE QUELL' IDIOTA SCAPPA, SIAMO FREGATI!
SPERIAMO CHE QUALCUNO BECCHI IL SEGNALE!
ZEE ZEE ZEE

ARRENDITI, MAX! NON TI FAREMO DEL MALE!
TI SENTIRAI UN PO' SCOSSO, NO? MA SIAMO QUI NOI: TRANQUILLO, VIENI FUORI!
PARLEREMO COME...TRA AMICI!
MA CERTO...
KCHAKK
EHI, GUARDATE QUA!
THWUMP!
MALED...
E ORA SIAMO UNO CONTRO UNO, HAWK!
NIENTE PIU' TRUCCHI... ADESSO...
...IL GIOCO E' SOLTANTO TRA TE...
...E ME!

NEL FRATTEMPO...
SCAPPA, BLAZE! TI COPRIAMO NOI!
ABBIAMO INTERCETTATO IL SEGNALE, AXEL!
E QUELLI DA DOVE SBUCANO?
COME STAI, BLAZE?
ADESSO MEGLIO, MURPHY! UN PAIO DI COLPI IN UNA SPALLA, MA SOPRAVVIVERÒ!
MURPHY A **CHOPPER**: POTETE COMINCIARE!
RADERE AL SUOLO QUESTO **SCHIFO!**
ROGER, MURPHY!
RIALZATI, HAWK! COSÌ POSSO SBATTERTI GIÙ DI NUOVO!
GIÀ... E IO TI SCANNO COME UN POLLO!

CHE FA QUEL-
L' ELICOTTERO,
MURPHY?
E' SEMPLICE:
RADE AL SUOLO
QUESTO POSTO!
COSI' SPAZZIA-
MO VIA HAWK
UNA VOLTA
PER TUTTE!
MURPHY...
NO!
NON MI
SCAPPERAI!
E' FINITA,
HAWK!
MAX
E' ANCO-
RA LA'
DENTRO!
KABOOOM!
UN VIOLENTO BOATO...

AAAA
...SQUASSA TUTTO! E MAX, PRESO IN PIENO DALLO SPOSTAMENTO D'ARIA DELL' ESPLOSIONE, FINISCE A TERRA!
ALLORA, MAX? QUALCOSA DI ROTTO?
KRUNGG!
QUALCHE COSTOLA, LA GAMBA... FORSE ...O UNA SPALLA?
CONTROLLIAMO UN PO'!
CAROGNA!
PERDI COLPI, MAX!
UN TEMPO ERI PIU' VELOCE!

BECCATI QUESTO!
OH, NO! MAX E' ANCORA LA' DENTRO, AXEL!
DOBBIAMO AIUTARLO!
SAREBBE UN SUICIDIO ENTRARE!
MAX DEVE FARCELA DA SOLO!
HO ANCORA LA TESTA DURA!
KRAK!
NO!
MA IN QUEL MOMENTO IL PAVIMENTO CEDE!
MAX E HAWK PRECIPITANO...
...SU UN NASTRO TRASPORTATORE!
LA SCHIENA!

CI HA MANCA-TI! STA' TRANQUIL-LO! FACCIO ALLA SVELTA!
STIAMO ANDANDO VERSO IL POZZO DELLE SCORIE!
IL SOF-FITTO!
PROPRIO COSÌ, MAX! QUI CHIUDIAMO I CONTI!
NON CONTARCI! SE RIESCO A RAGGIUNGERE...
TOH! IL BAGNO ACI-DO E' IN O-MAGGIO!
NO, MAX! NOAAAAGH!
AVREI DO-VUTO FARLO QUALCHE AN-NO FA!

GUARDATE!
QUALCUNO ESCE DALLA FABBRICA!
E' MAX!
MAX... STAI BENE?
MA TU SEI ANCORA UN POLIZIOTTO!
E SEI IN GUAI SERI!
CAPITANO WINDAM...
MAX HATCHET E BLAZE FIELDING SONO AGLI ARRESTI, AXEL ... SONO EX POLIZIOTTI E HANNO SOLO INFRANTO LA LEGGE!
ME LA CAVERO'! E...GRAZIE DI ESSERE VENUTO!
VA ALL' INFERNO!
WHUMMP!
UNGH!
FA' CONTO CHE SIANO LE MIE... DIMISSIONI!
ADDIO!
E TU, MURPHY? VIENI CON NOI?

SCUSA, BLAZE... NON E' FACILE!
VENGA, CAPITANO...
MURPHY... MA VUOI SCHERZARE!
NIENTE SCHERZI, BLAZE! MI SPIACE... LA POLIZIA E' LA MIA VITA!
MA DOPO TUTTO QUELLO CHE E' SUCCESSO...
BASTA COSI', BLAZE...
E' UN BRAVO POLIZIOTTO! AVREMO BISOGNO DI LUI!
CI FARA' COMODO AVERE UN CONTATTO AL DIPARTIMENTO, QUANDO FAREMO SUL SERIO!
CHE INTENDI, MAX?
QUANDO SAREMO DAVVERO IN AZIONE!
QUESTO ERA SOLO PER SCALDARSI! VIA! MUOVIAMOCI!
E' LA FINE DELLA STORIA... O SOLO L' INIZIO?
FINE

Zona Trucchi

Codici Trucchi

Dopo queste due pagine di trucchi e codici vari, vi aspetta la soluzione completa di *Tiny Toon Adventures*. Mano ai Joystick.

SUPER KICK OFF

I giochi di calcio non sono mai stati il meglio sul Mega Drive, tuttavia *Super Kick Off* fa eccezione. È certamente molto giocabile, ma per segnare un buon punteggio occorre fare delle mosse speciali. Se il gioco si fa troppo difficile, provate questi trucchi.
Ci sono solo due modi per segnare in questo gioco. Correte lungo l'ala sinistra o destra fino all'area, quindi giratevi intorno con il giocatore, in modo da farlo correre in diagonale verso la porta e immediatamente schiacciate A per tirare.
Il secondo modo è molto difficile, necessita di molta pratica per riuscire alla perfezione, ma permette di vincere 14-0! Correte sempre lungo l'ala sinistra o destra, e subito dopo che la linea di metà campo esce dallo schermo, schiacciate A e sinistra (o destra) contemporaneamente, a seconda della direzione in cui state calciando. La palla curverà in direzione della porta e andrà in rete! Selezionate sempre il tiro su campo d'erba, l'unico con strisce, perché è più facile fare punti. Ricordate che potete marcare i giocatori, il che fa una grande differenza. Mettete sempre le marcature sui loro difensori per evitare che facciano punti.

MICKEY E DONALD
WORLD OF ILLUSION

È un grande gioco per i più giovani, poiché contiene i due famosissimi personaggi Disney, Mickey e Donald (cioè Topolino e Paperino). È un gioco di piattaforme di difficoltà medio-alta, benché alcuni troveranno facile terminarlo. Qui sotto elenchiamo tutte le password per ogni livello:

PASSWORD PER MICKEY MOUSE (TOPOLINO)

FORESTA:	Topolino, Pippo, Paperina, Pluto.
NUVOLE:	Clarabella, Paperina, Pippo, Paperino, Topolino.
LIV. SUBACQUEO:	Pippo, Pluto, Paperino, Topolino.
LIBRERIA	Paperina, Paperino, Pluto, Clarabella.
SCATOLA MAGICA	Paperino, Clarabella, Pippo, Pluto.

PASSWORD PER DONALD DUCK (PAPERINO)

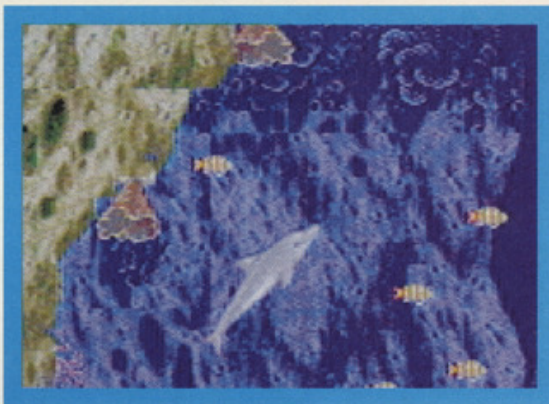
FORESTA:	Pippo, Topolino, Paperina, Pluto.
NUVOLE:	Pluto, Paperino, Clarabella, Topolino.
SUBACQUEA:	Clarabella, Pippo, Paperina, Pluto.
LIBRERIA:	Paperina, Paperino, Pippo, Pluto.
MAGIC BOX:	Pluto, Pippo, Clarabella, Paperino.

ECCO THE DOLPHIN

Trucchi

Un gioco che ha tutto: una musica che accompagna perfettamente con le azioni e un delfino più amichevole di Flipper. Dovrete affrontare dei grossi pericoli, ma questi trucchi vi aiuteranno a completare il gioco facilmente. Per avere energia e aria infinita: andate nella schermata della descrizione del livello e premete A, B, C e START contemporaneamente.

Per ottenere delfini infiniti, dopo che avrete completato il primo livello, aspettate che appaia la schermata delle password, quindi tenete premuto START e A. Il gioco comincerà in pausa; premete START per toglierla.

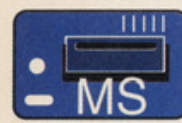
Per entrare nel gioco dal livello delle caverne sottomarine con ossigeno infinito, nella schermata delle password, digitate STARFISH e premete START .

MICK&MACK: GLOBAL GLADIATORS

Trucchi

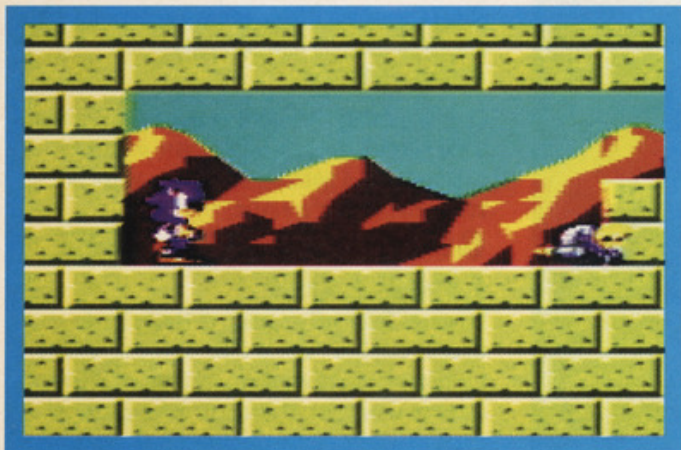
Giocare come Mick oppure Mack è sicuramente divertente, però assai difficile. Una grande grafica, sonoro e livelli bonus non aiutano a completare il gioco. Usando questi trucchi però, tutto vi sarà più facile.

Resettate il gioco e premete C, B, A e START quattro volte con lo stesso ritmo prima che il logo della Sega scompaia.

È abbastanza difficile riuscire a fare tutto per bene, ma sece la farete, apparirà una schermata che permette di avere vite infinite, la possibilità di selezionare il livello da cui si vuole partire e un'opzione "photo freeze".

SONIC THE HEDGEHOG 2

Eh, si! È di nuovo tempo di trucchi per il gioco del simpatico animale che fa più acrobazie di un canguro.

Per scegliere il livello: quando il logo della Sega scompare premete verso l'alto, a sinistra ed entrambi i pulsanti del joypad in porta 2, quindi contate fino a dodici lentamente. Ora premete verso l'alto e a destra e contate fino a cinque. Premete ancora verso l'alto e a sinistra e di nuovo i due pulsanti.

Quando Robotnik arriva all'estremità in alto a destra della sua traiettoria ovale, premete verso l'alto e a destra fino a far comparire Sonic e Tails. Mettete il vostro joypad nella porta 1 e schiacciate il pulsante 2: attiverete così una gabola per selezionare i livelli.

Avete un Game Genie? Avete un Mega Drive? Per completare alla perfezione il cocktail mancano solo i nostri codici...

JAMES BOND: THE DUEL

Ecco un po' di codici per i possessori di Game Genie:

Vite Infinite	ATGAAA56
Continua infiniti	ATGAAA70
Munizioni Infinite	AE8AAA9N
Missione 2	AECAAAGC
Missione 3	AJCAAAGC
Missione 4	ANCAAAGC
Missione 5	ATCAAAGC
Per saltare Più in Alto	7LPTB98E
Invulnerabilità	AMKAAA56

SONIC THE HEDGEHOG 2

Molti codici la più veloce criniera blu della storia:

Selezione Livelli (A e START nello schermo titoli)	RE8AA60W
Per saltare leggermente più in alto	FVVTCAE2
Per saltare molto più in alto	EBVTCAE2
Per saltare a razzo	CBVTCAE2
Non perdere gli anelli quando si è colpiti (Sonic)	ATTTCA4W
Non perdere gli anelli quando si è colpiti (Tails)	ATTTCA5G
Per iniziare con 2 Smeraldi del Caos	AOZTCACA
Per iniziare con 5 Smeraldi del Caos	ALZTCACA
Per arrivare alla sequenza finale	GJ8AAA4G
Per essere invulnerabili più a lungo dopo un colpo	982TCAF8
Per rimanere invulnerabili	ALTACA9J
Per entrare nello Stage Speciale con un anello	AH2TCAH6
Ogni anello ne vale cinque nello Stage Speciale (Sonic)	SBJAHYWJ
Ogni anello ne vale cinque nello Stage Speciale (Tails)	SBJAHYWR
Per non perdere gli anelli (Super Sonic)	K4ZTCA9N
Per iniziare con 50 vite (giocatore 1)	GJ8AAAD2
Per iniziare con 50 vite (giocatore 2)	GJ8AAAD8

Zona Trucchi

I simpaticissimi studenti dell'ACME University hanno riscosso molto successo in televisione e, ora, anche nel loro videogioco. Vi presentiamo la soluzione completa di *Tiny Toon Adventures* per la console Mega Drive.

TINY TOON ADVENTURES

LIVELLO 1

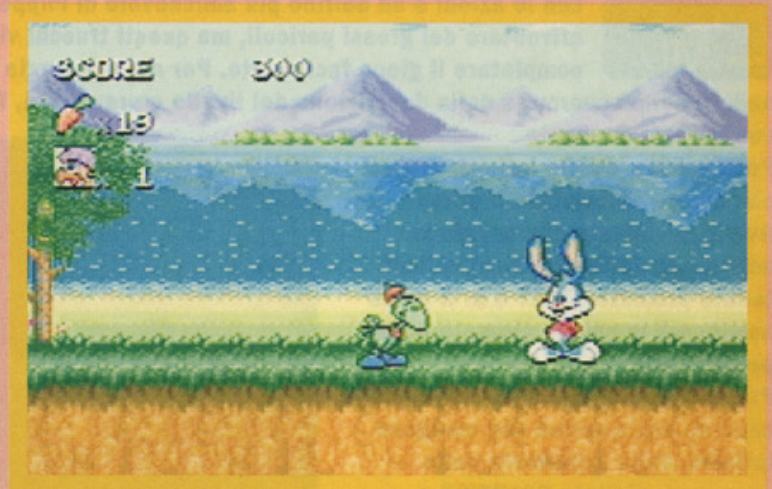
STAGE 1

Questo stage è facile: vi basterà correre da sinistra a destra.

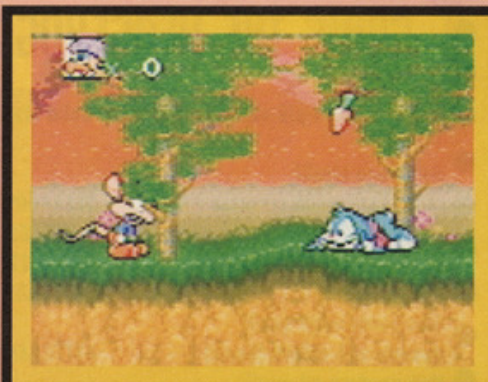
STAGE 2

Primo, andare a destra fino al bordo del dirupo.
Quando il pezzo di terreno in movimento si avvicina, saltateci sopra e risaltate di nuovo. Saltate sopra i mattoni e continuate a destra fino a quando vedete il topo. Saltategli sopra, quindi cadete alla sinistra del dirupo e andate a destra nelle grotte a raccogliere una vita extra. Saltate fino in cima e camminate verso destra, cadete nel dirupo e quindi saltate in alto usando la molla sull'erba.
Continuate a saltare a destra attraverso i mattoni per raccogliere un cuore. Scendete e premete C e verso il basso, quindi continuate a destra e cadete nel dirupo dentro le sabbie mobili. Saltate verso l'alto e camminate a destra per prendere un altro cuore. Tornate verso le sabbie mobili, saltate sopra i mattoni e a sinistra dentro la caverna. Quando arrivate alla fine, strisciate nel passaggio e scendete

STAGE 3

Correte a destra , cadete nel dirupo e continuate a destra, ma saltate i

mattoni in movimento. Andate in basso, raccogliete un bonus e continuate a destra. Saltate usando la molla, andate a destra, saltate in alto e poi a destra. Saltate usando la molla e attraversate i mattoni per arrivare alla fine.

GUARDIANO DI FINE LIVELLO 1

Cercate di rimanere a terra, ma se Dizzy Devil o il Dottore arrivano, saltate sopra un ramo dell'albero e ritornate giù. Saltate sopra il Dottor Splicer quando si trova a terra. Ripetete fino a sconfiggerlo.

LIVELLO 2

STAGE 1

Continuate ad andare a destra (non saltate nelle sabbie mobili o potreste scontrarvi con un pipistrello) fino a quando arriverete alla molla. Saltateci sopra e scendete lungo la corda. Lasciatevi cadere e continuate a destra.

STAGE 2

Camminate a destra, restando a terra fino alla fine. Saltate in alto , andate a destra e aspettate la palla e la catena. Saltate sulla palla e continuate a destra.

STAGE 3

Andate a destra e aspettate sul bordo. Saltate sopra la palla e la catena, salite e camminate sui ceppi. Saltate sull'interruttore, andate sull'albero e saltate sulla piattaforma in movimento. Saltate a destra e sopra il ceppo. Correte a destra, facendo attenzione alla caduta dei ceppi. Saltate a terra e continuate a destra.

STAGE 4

Lasciatevi cadere a terra, andate a destra saltando sulle piattaforme, salite ed entrate nell'albero-ascensore. Andate a destra e in alto, entrate in un altro albero. Andate a sinistra, scendete di 3 piattaforme e saltate sulla palla con la catena. Scendete e entrate nell'albero ascensore. Saltate a sinistra sulla piattaforma in movimento. Saltate giù e uccidete il Bluebird. Saltate in basso su un ceppo e camminate a destra evitando i ceppi rotolanti. Saltate in su, a destra, in su e a sinistra. Saltate sulla piattaforma ed entrate nell'ascensore che va a sinistra. Andate a destra, in alto e sulla palla con la catena. Andate a sinistra verso un altro ascensore e scendete fino alla fine del livello.

GUARDIANO DI FINE LIVELLO 2

Andate sugli ingranaggi rotanti. Rimanete sulla cassa più alta saltando su quella successiva che si muove ruotando: se il Dottore salta fuori dalla cassa potrete colpirlo. Ripetete l'operazione fino a sconfiggerlo!

LIVELLO 3

STAGE 1

Andate a sinistra. Aspettate che la catena sia a sinistra e saltate. Continuate a sinistra e in basso. Scendete lungo la pendenza, saltando in aria per evitare la palla. Lasciatevi cadere dal bordo, uccidete i nemici, saltate il muro, andate a destra, in alto, a sinistra, saltate il muro, a sinistra evitando le palle, saltate sull'ascensore e continuate a destra.

STAGE 2

Andate a destra, verso l'alto, a sinistra, in alto, aspettate gli spuntoni nella roccia, quindi a destra, in alto, a destra, saltate oltre la palla sulla piattaforma in movimento e continuate a destra. Saltate giù nell'acqua. Rimanete sulla roccia semovente e correte a sinistra quando si trova vicina al punto più alto. Saltate oltre le piattaforme mobili, continuate a sinistra, saltate oltre lo spuntone e la catena e scendete il precipizio fino alla fine del livello.

STAGE 3

Correte a destra. Una volta in acqua schiacciate C per nuotare. Quando raggiungete un muro nuotate verso il basso, a destra e su verso la superficie. Andate a destra.

GUARDIANO DI FINE LIVELLO 3

Rimanete fuori dalla portata di Plucky Duck. Quando colpisce l'ultima volta il terreno, evitate i macigni rotolanti e saltate sul Dottor Splicer (quando si avvicina al terreno). Fatto questo, si passa al quarto livello.

LIVELLO 4

STAGE 1

Andate a destra fino in fondo: cadrete e approderete su una roccia nella lava. Saltate e continuate a destra. Saltate sulla roccia nella lava. Una volta saliti fino in cima, andate a destra e saltate sopra la piattaforma di mattoni in movimento. Andate in cima, a sinistra, oltre gli spuntoni e le catene, continuate a sinistra e saltate sopra la roccia nella lava. Quando si solleva, saltate a sinistra e aspettate che salga un'altra roccia. Continuate a sinistra e in basso.

STAGE 2

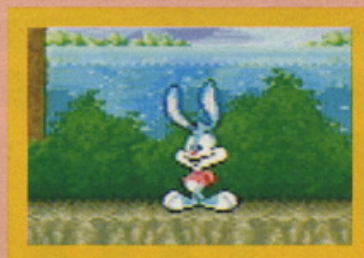
Camminate a destra. Saltate in alto sui mattoni. Continuate a saltare in alto il più in fretta possibile fino a raggiungere la cima, o la lava vi intrappolerà! Correte a sinistra fino alla fine di questo livello.

GUARDIANO DI FINE LIVELLO 4

Saltate sopra la piattaforma più alta e poi sul Dottor Splicer. Non impiegate molto o Plucky Duck vi colpirà. Ripetete il tutto con cura e passerete al quinto e penultimo livello.

LIVELLO 5

STAGE 1

Andate a sinistra e scendete quattro cascate fin sulla piattaforma di roccia. Lasciatevi cadere dal bordo sinistro e nuotate verso destra, cadendo di nuovo dopo aver passato gli spuntoni e le catene. Entrate nella caverna a destra e raccogliete un bonus di vita-extra. Immergetevi in mare e nuotate a destra.

GUARDIANO DI FINE LIVELLO 5

Camminate a destra e lasciatevi cadere. Cadete dal bordo sinistro evitando gli spuntoni. Andate a destra e strisciate nell'apertura. Andate su, a destra, saltate sul barile, in alto, a sinistra, saltate sull'asta e a destra saltandoci sopra. Scendete attraverso il buco nel ponte e a sinistra. Cadete attraverso il pavimento e andate a destra fino in fondo. Saltate in alto, a destra e in alto di molte piattaforme fino al barile: spingetelo a sinistra, arrampicatevi e saltate sul ponte. Andate a destra, giù in un altro buco, giù a sinistra e correte verso la porta "IN". Correte a destra aprite la cassa e rimanete nell'entrata. Quando arriva Montana Max, correte e saltategli sopra, quindi tornate indietro. Continuate così fino a sconfiggerlo.

LIVELLO 6

STAGE 1

Lasciatevi cadere a destra nell'acqua. Nuotate fino al fondo, quindi a destra fino a raggiungere il muro che si collega alla superficie. Nuotate fino in cima, attraversando palla e catena, poi in basso e oltre le molle.

STAGE 2

Andate a destra fino ad arrivare a un tappeto di spuntoni. Saltate in cima alle piattaforme innevate, saltate sopra le nuvole e a destra (facendo attenzione alle nuvole che scompaiono). Abbassatevi e raccogliete la vita-extra, quindi andate a sinistra.

STAGE 3

Un altro livello facile: da sinistra a destra!

STAGE 4

Andate a destra (fate attenzione alle piattaforme che si muovono e che cadono). Scendete la pendenza di destra lentamente o colpirete gli spuntoni. Prendete una vita-extra subito prima della seconda pendenza verso destra in cima alla piattaforma.

GUARDIANO DI FINE LIVELLO 6

Cercate di restare lontani dall'aspirapolvere. Non appena il risucchio si ferma, andate sulla piattaforma, saltando sul Dottor Splicer. Ripetete questa operazione e lo sconfiggerete.

LIVELLO 7

STAGE 1

Camminate a destra, in alto, saltate a sinistra sulla piattaforma in movimento, salite su, saltate sugli scalini con gli spuntoni quando il fondo rientra. Saltate sulla piattaforma che si alza, andate a destra, aspettate che il robot scenda, e quindi a destra, su, su, su, su, su, evitando l'elettricità intorno alle piattaforme. Andate sulla piattaforma stabile e continuate a salire fino a raggiungere delle molle. Saltate sulla molla di destra con decisione andando giù verso il fondo.

STAGE 2

Saltate sulla piattaforma, andate a destra, e poi andate fino in cima alle piattaforme. Andate a sinistra attraversando la palla e la catena. Scendete giù sulla piattaforma e andate a sinistra, poi su e poi a destra evitando di farvi frantumare dalla piattaforma. Saltate in alto e andate a destra oltre la parete per una vita-extra, un cuore e una campana. Andate a sinistra, saltate in alto e a destra fino alla fine del livello. Scendete la pendenza, saltate nel treno e andate a sinistra.

STAGE 3

Camminate a destra fino alla fine. Saltate in alto per raccogliere una vita-extra. Andate in basso e saltate verso l'apertura successiva... Andate a sinistra e in alto verso la terza apertura. Andate a destra e in alto verso la seconda apertura. Entrate nella porta "IN" a sinistra. Andate a destra sulle piattaforme e salite su quella semovente. Saltate sopra il dente della ruota e continuate correndo nella direzione opposta. Saltate a sinistra, su, su, aspettate il dente della ruota, quindi saltate a destra, a destra, a destra, e in alto sulla piattaforma in movimento. Camminate a sinistra oltre la palla e la catena verso la porta "IN". Saltate sulla palla. Quando raggiungete la cima, saltate sull'interruttore quindi a destra attraverso le piattaforme che scompaiono. Andate a destra, scendete subito dopo le due ruote frantumatrici. Andate a destra e in alto. Accendete l'interruttore e ritornate su. Continuate a destra fino alla fine del livello.

GUARDIANO FINALE

Il povero Buster ha dei brutti guai con la ragazza in questo livello finale. Correte come pazzi verso destra. Se Elmyra si avvicina troppo, saltatela verso sinistra, saltate di nuovo e continuate a correre, in modo da prendere un po' di distanza.

Zona Relax

IN QUESTO NUMERO, DOPO LA PAUSA DEL MESE SCORSO, VI PROPONIAMO DI RAGGIUNGERE TAILS SENZA ARRIVARE TRA LE BRACCIA POCO AMICHEVOLI DEL DOTTOR ROBOTNIK... SE NON CE LA FATE, IN BASSO E CAPOVOLTA, C'È LA SOLUZIONE DEL LABIRINTO!
CIAO E AL MESE PROSSIMO!

QUESTA È LA SOLUZIONE PER NON INCAPPARE NEL TERRIBILE DOTTOR ROBOTNIK

PARTECIPA AL MEGA CONCORSO

1 CONSOLE MEGA CD!

2 CONSOLE MEGA DRIVE!

10 STREPITOSI VIDEOGAME!

PARTECIPARE È FACILE

Questo è il terzo e ultimo bollino da collezionare per partecipare al concorso "Vinci Sega con Sonic". Incollate i bollini n° 1 e 2 negli appositi spazi, ritagliate il tagliando lungo la linea tratteggiata, inseritelo in una busta e spedite a: Sonic - C.P. 17089 - 20185 Milano. In bocca al lupo!

Nome .... **Cognome** ....

Indirizzo .... **c.a.p.** ....

Città .... **Tel.** ....

Sistema posseduto ....

Ritaglia e spedisci in busta chiusa a: C.P. 17089 20185 Milano Sonic

Il concorso è valido solo sul territorio italiano. Aut. Min. Ric. Concorso valido fino al 20/1/94

Zona Mercato

Lo sapevate che per la vostra console Sega c'erano così tanti giochi disponibili? L'elenco che segue in queste pagine è il catalogo ufficiale dei titoli per tutte le console Sega distribuiti da Giochi Preziosi e l'elenco dei giochi recensiti su Sonic. L'ultima colonna a destra riporta il numero di Sonic in cui è stato recensito un certo gioco mentre i titoli evidenziati in neretto sono le novità appena uscite o di prossima uscita.
Un lettore ci ha chiesto come mai non abbiamo messo anche i prezzi. Beh, il motivo è semplice: da negozio a negozio il prezzo può variare. Possono esserci negozi che fanno promozioni o sconti particolari oppure che decidono di tenere bassi i prezzi: rischieremmo di dare un'informazione poco corretta.

MEGADRIVE

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
688 ATTACK SUB	Sega	simulazione	
A. SENNA SUPER MONACO GP	Sega	guida	
ABRAMS THANK	Sega	simulazione	
ALADDIN	Sega	azione	2/93
ALEX KIDD: ENC. CASTLE	Sega	azione	
ALIEN STORM	Sega	arcade	
ALISIA DRAGON	Sega	azione	
ANDRE AGASSI TENNIS	Tecmagik	sport	
AQUATIC GAMES	Electronic Arts	azione	
ARIEL, LA SIRENETTA	Sega	azione	
ARROW FLASH	Sega	azione	
ART ALIVE	Sega	azione	
ASTERIX	Sega	piattaforme	
ATOMIC RUNNER	Sega	azione	
BATMAN RETURNS	Sega	piattaforme	
BATMAN	Sega	piattaforme	
BIO HAZZARD BATTLE	Sega	azione	
BONANZA BROTHERS	Sega	azione	
BUCK ROGER'S	Electronic Arts	gioco di ruolo	
BURNING FORCE	Sega	sparatutto	
CALIFORNIA GAMES	Sega	sport	
CAPTAIN PLANET	Sega	picchiaduro	
CHAKAN	Sega	piattaforme	
CHIKI CHIKI BOYS	Sega	azione	
CHUCK ROCK	Virgin	piattaforme	
COLUMNS	Sega	rompicapo	
COOL SPOT	Virgin	piattaforme	1/93
CRUE BALL	Electronic Arts	flipper	
CYBERBALL	Sega	sport	
CYBORG JUSTICE	Sega	picchiaduro	
DAVID ROBINSON'S	Sega	sport	
DECAPATTACK	Sega	azione	
DESERT STRIKE	Electronic Arts	sparatutto	
DICK TRACY	Sega	azione	
DRAGON'S FURY	Domark	azione	
DYNAMITE DUKE	Sega	sparatutto	
E SWAT	Sega	arcade	
ECCO THE DOLPHIN	Sega	piattaforme	
EURO CLUB SOCCER	Virgin	sport	
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	Sega	sport	
EX MUTANTS	Sega	azione	
FATAL FURY	Sega	picchiaduro	
FATAL LABYRINTH	Sega	avventura	
FATAL REWIND	Electronic Arts	sparatutto	
FLINSTONES	Sega	piattaforme	
FORGOTTEN WORLD	Sega	azione	
G LOC	Sega	simulazione	
GAIN GROUND	Sega	arcade	
GLOBAL GLADIATORS	Virgin	piattaforme	
GOLDEN AXE 2	Sega	picchiaduro	
GRAND SLAM TENNIS	Sega	sport	
GREEN DOG	Sega	piattaforme	
GYNOUG	Sega	avventura	
HERZOG ZWEI	Sega	avventura	
INDIANA JONES	US Gold	piattaforme	
JOHN MADDEN	Electronic Arts	sport	
JOHN MADDEN FOOTBALL	Electronic Arts	sport	
JURASSIC PARK	Sega	azione	1/93
KIDD CHAMALEON	Sega	piattaforme	
KINGS BOUNTY	Electronic Arts	azione	
KLAX	US Gold	rompicapo	
LAST BATTLE	Sega	azione	
LOTUS TURBO CHALLENGE	Electronic Arts	guida	
MARBLE MADNESS	Electronic Arts	arcade	
MEGA GAMES 1	Sega	arcade	
MERCS	Sega	azione	
MOONWALKER	Sega	azione	
MUHAMMAD ALI'	Virgin	sport	2/93
MYSTIC DEFENDER	Sega	azione	
NINJA GAIDEN	Sega	azione	

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
PAPERINO	Sega	piattaforme	
PHELIOS	Sega	azione	
RAMBO 3	Sega	azione	
REVENGE OF SHINOBI	Sega	picchiaduro	
ROAD RUSH 2	Electronic Arts	guida	
ROCKET KNIGHT	Konami	arcade	
ROLO TO THE RESCUE	Electronic Arts	piattaforme	
SHADOW OF THE BEAST	Electronic Arts	azione	
SIDE POCKET	Sega	sport	
SONIC 2	Sega	piattaforme	
SONIC SPINBALL	Sega	flipper	
SONIC THE HEDGEHOG	Sega	piattaforme	
SPIDER MAN	Sega	azione	
SPLATTER HOUSE 2	Sega	picchiaduro	
STREET FIGHTER II	Sega	picchiaduro	2/93
STREETS OF RAGE 2	Sega	picchiaduro	
STREETS OF RAGE	Sega	picchiaduro	
STRIDER	Sega	piattaforme	
SUNSETRIDERS	Konami	sparatutto	
SUPER HYDLIDE	Sega	arcade	
SUPER LEAGUE	Sega	sport	
SUPER MONACO GP	Sega	guida	
SUPER REAL BASKETBALL	Sega	sport	
SUPERMAN	Virgin	azione	
SUPER SHINOBI 2	Sega	Azione	2/93
SWORD OF VERMILLION	Sega	avventura	
TALE SPIN	Sega	azione	
TAZ MANIA	Sega	piattaforme	
TERMINATOR	Virgin	azione	
THUNDER FORCE 2	Sega	sparatutto	
TINY TOON ADVENTURES	Konami	piattaforme	1/93
TOEJAM AND EARL	Sega	azione	
TOKI	Sega	piattaforme	
TOPOLINO E PAPERINO	Sega	azione	
TOPOLINO	Sega	azione	
TURTLES	Konami	picchiaduro	
TWIN HAWK	Sega	arcade	
TWO CRUDE DUDES	Sega	arcade	
ULTIMATE SOCCER	Sega	sport	
WIZ'N'LIZ	Psygnosis	Piattaforme	2/93
WONDER BOY 3	Sega	avventura	
WONDER BOY IN MONSTER LAND	Sega	avventura	
WORLD CLASS LEADER BOARD	US Gold	sport	
WORLD CUP ITALIA '90	Sega	sport	
WRESTLE WAR	Sega	sport	
X-MEN	Sega	azione	1/93
XENON 2	Virgin	sparatutto	

MASTER SYSTEM

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
A. SENNA SUPER MONACO GP II	Sega	guida	
ACES OF ACES	Sega	simulazione	
AERIAL ASSAULT	Sega	azione	
AFTER BURNER	Sega	simulazione	
AIR RESCUE	Sega	azione	
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD	Sega	piattaforme	
ALEX KIDD: HITECH WORLD	Sega	piattaforme	
ALIEN STORM	Sega	arcade	
ANDRE AGASSI TENNIS	Tecmagik	sport	
ARCADE SMASH HITS	Virgin	arcade	
ASSAULT CITY	Sega	azione	
ASTERIX & THE SECRET MISSION	Sega	azione	
ASTERIX	Sega	azione	
BATMAN RETURNS	Sega	piattaforme	
BATTLE OUT RUN	Sega	arcade	
CALIFORNIA GAMES	Sega	sport	
CHAMPIONS OF EUROPE	Tecmagik	sport	
CHASE HQ	Sega	arcade	
CHUCK ROCK	Virgin	piattaforme	
CLOUD MASTER	Sega	azione	
COLUMNS	Sega	rompicapo	
CYBER SHINOBI	Sega	piattaforme	
CYBORG HUNTER	US Gold	azione	
DICK TRACY	Sega	azione	
DOUBLE DRAGON	Sega	picchiaduro	
DYNAMITE DUKE	Sega	sparatutto	
E SWAT	Sega	arcade	
ECCO THE DOLPHIN	Sega	piattaforme	
FINAL BUBBLE BOBBLE	Sega	piattaforme	
FLASH	Sega	azione	
FORGOTTEN WORLD	Sega	arcade	
G LOC	Sega	simulazione	
GANGSTER TOWN	Sega	sparatutto	
GAUNTLET	US Gold	avventura	
GHOST CITY	Sega	azione	
GHOULS'N GHOSTS	Sega	azione	
GLOBAL DEFENSE	Sega	sparatutto	
GLOBAL GLADIATORS	Virgin	piattaforme	1/93
GP RIDER	Sega	guida	
IMPOSSIBLE MISSION	US Gold	azione	
INDIANA JONES	US Gold	piattaforme	
JAMES POND 2-Codename Robocod	U.S.Gold	Piattaforme	2/93
JUNGLE FIGHTER	Sega	azione	
JURASSIC PARK	Sega	azione	
K.O. BOX	Sega	sport	
KENSEIDEN	Sega	azione	
MARBLE MADNESS	Virgin	arcade	
MASTER CHESS	Sega	strategia	
MASTER OF DARKNESS	Sega	azione	
MERCS	Sega	arcade	
MICKEY MOUSE	Sega	piattaforme	1/93
MOONWALKER	Sega	arcade	
NINJA GAIDEN	Sega	azione	
OPERATION WOLF	Sega	sparatutto	
OUT RUN EUROPE	US Gold	guida	
PAPERINO	Sega	piattaforme	
PGA TOUR GOLF	Tengen	Sportivo	2/93
POPULOUS	Tecmagik	strategia	
PSYCO FOX	Sega	azione	
PSYCO WORLD	Sega	azione	

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
PUTT & PUTTER	Sega	sport	
RAMBO 3	Sega	sparatutto	
S.C.I.	Sega	arcade	
SAGAIA	Sega	azione	
SHADOW DANCER	Sega	arcade	
SHINOBI	Sega	picchiaduro	
SONIC 2	Sega	piattaforme	
SONIC CHAOS	Sega	piattaforme	
SONIC THE HEDGEHOG	Sega	piattaforme	
SPACE HARRIER	Sega	arcade	
SPIDER MAN	Sega	piattaforme	
STREETS OF RAGE	Sega	picchiaduro	
STRIDER 2	US Gold	piattaforme	
STRIDER	Sega	piattaforme	
SUBMARINE ATTACK	Sega	simulazione	
SUPER KICK OFF	Domark	sport	
SUPER MONACO GP	Sega	guida	
SUPER OFF ROAD	Virgin	arcade	
SUPERMAN	Virgin	piattaforme	
TAZ MANIA	Sega	piattaforme	
TECMO WORLD CUP	Sega	sport	
TENNIS ACE	Sega	sport	
TERMINATOR	Virgin	azione	
THUNDER BLADE	Sega	arcade	
TIME SOLDIER	Sega	azione	
TOM & JERRY	Sega	piattaforme	
TOPOLINO 2	Sega	piattaforme	
WIMBLEDON 2	Sega	sport	
WIMBLEDON	Sega	sport	
WONDER BOY 3	Sega	avventura	
WORLD CLASS LEADERBORD	US Gold	sport	
WORLD GAMES	Sega	sport	
WORLD SOCCER	Sega	sport	
WORLDCUP NEW CALCIO	Sega	sport	

GAME GEAR

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
A. SENNA SUPER MONACO GP II	Sega	guida	
AERIAL ASSAULT	Sega	azione	
ALIEN SYNDROME	Sega	azione	
ARIEL, LA SIRENETTA	Sega	azione	
AXE BATTLER	Sega	gioco di ruolo	
BATMAN RETURNS	Sega	piattaforme	
BRAM STOKER'S DRACULA	Sony/Psygnosis	Piattaforme	2/93
CHAKAN	Sega	piattaforme	
CHESS MASTER	Sega	strategia	
CHUCK ROCK	Sega	piattaforme	
CRYSTALL WARRIORS	Sega	azione	
DEVILISH	Sega	azione	
DOUBLE DRAGON 2	Virgin	picchiaduro	
DRAGON CRYSTALL	Sega	gioco di ruolo	
ECCO THE DOLPHIN	Sega	piattaforme	
FACTORY PANIC	Sega	rompicapo	
FANTASY ZONE	Sega	arcade	
GALAGA 2	Sega	sparatutto	
GLOBAL GLADIATORS	Virgin	piattaforme	
HALLEY WARS	Sega	sparatutto	
HEVANDER HOLYFIELD'S BOXING	Sega	sport	
INDIANA JONES	US Gold	piattaforme	
J.M. FOOTBALL	Sega	sport	
JURASSIC PARK	Sega	azione	1/93
MASTER OF DARKNESS	Sega	azione	
OUT RUN	Sega	guida	
PAPERINO	Sega	piattaforme	
PENGO	Sega	arcade	
PSYCHIC WORLD	Sega	picchiaduro	
PUTTER GOLF	Sega	sport	
Q LOC	Sega	arcade	
SHINOBI 2	Sega	picchiaduro	
SHINOBI	Sega	picchiaduro	
SLIDER	Sega	strategia	
SOLITARY POKER	Sega	poker	
SONIC 2	Sega	piattaforme	
SONIC CHAOS	Sega	piattaforme	
SONIC THE HEDGEHOG	Sega	piattaforme	
SPACE HARRIER	Sega	sparatutto	
STREETS OF RAGE 2	Sega	picchiaduro	1/93
STREETS OF RAGE	Sega	picchiaduro	
SUPER KICK OFF	Sega	sport	
SUPER MONACO GP	Sega	guida	
SUPER OFF ROAD	Virgin	guida	
SUPERMAN	Virgin	azione	
TALE SPIN	Sega	azione	
TAZ MANIA	Sega	piattaforme	
TERMINATOR	Virgin	azione	
TOM & JERRY	Sega	piattaforme	
TOPOLINO 2	Sega	piattaforme	
TOPOLINO	Sega	piattaforme	
ULTIMATE SOCCER	Sega	sport	
WIMBLEDON	Sega	sport	
WONDER BOY	Sega	avventura	
WONDER BOY THE DRAGON TRAP	Sega	avventura	
WOODY POP	Sega	rompicapo	
WORLD CLASS LEADER BOARD	Sega	sport	
WORLD CUP SOCCER	Tenegen	Sportivo	2/93

MEGA CD

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
AFTER BURNER III	Sega	simulazione	
BATMAN RETURNS	Sega	azione	
BLACK ALL ASSAULT	Sega	picchiaduro	
ECCO THE DOLPHINE	Sega	piattaforme	2/93
FINAL FIGHT	Sega	picchiaduro	
JAGUAR	Sega	guida	
PRINCE OF PERSIA	Sega	azione	1/93
ROBO ALESTE	Sega	sparatutto	
Sega CLASSIC	Sega	vario	
SHERLOCK HOLMES	Sega	avventura	
SONIC CD	Sega	piattaforme	
WOLF CHILD	Sega	piattaforme	

CRESCERE GIOCANDO

CRUCIVERBA,
GIOCHI DI PAROLE,
PUZZLE,
GIOCHI DI MAGIA,
GIALLO QUIZ
E GIOCAVVENTURA,
FUMETTI
E BARZELLETTE...
DOVE SE NON SU
BUNNY BAND QUIZ!

BUNNY BAND QUIZ! : L'ENIGMISTICA E' UN GIOCO

SEGA

MEGA DRIVE

Grafica brillantissima, effetti sonori stereofonici e giochi sempre più nuovi hanno consentito al sistema 16 bit Sega di diventare il n° 1 degli anni '90.

© CAPCOM 1991, 93
Licensed to SEGA ENTERPRISES, Ltd.

Street Fighter II
SPECIAL CHAMPION EDITION

KONAMI

Turtles

GIOCHI PREZIOSI